318,-Ft

VI. évfolyam 9. szám, 1995. szeptember

576 KByte

Számítástechnikai magazin

MORTAL KOMBAT 3 speciális mozgások és DOOM 2 térképek a 24-32-es befejező szintig.

MECHWARRIOR 2

Végzet!

az ultimate doom ismét végzetes csapást mér az emberiségre

Csatazaj!

a rombolás művészete és a technika forradalma: ez a mechwarrior 2

Első vérig!

a ringben két harcos, a warriors és az fx fighter. vajon melyikük ökle pörölyebb?

ismertetők:
hi-octane,
spectre vr, terminal velocity,
chaos control

leírások:
a iv networks,
star trek: tng, dungeon master 2,
panzer general

Üdv mindenkinek!

Hogy ityeg a fityeg? Hányan kaptatok idén nyáron hőgutát, fagylaltmérgezést, a képetekbe döglött angolnát a Balatonban úszva, lencsevégre didis csajokat, frászt az árak színvonalától, stb? Aki mindezt épp bőrrel és elmével megúszta, az megérdemli, hogy "belénk olvasson" (emlékeztek?). Elég jó összeállítást sikerült készítenünk - bár a legnagyobb durranások még csak ezután várhatók. Éppen ezért kérünk elnézést amigás olvasóinktól, akiket még az ág is húz, hiszen nem jelent meg a megadott időben egy csomó beharangozott újdonság: például jövő hónapra vagyunk kénytelenek tolni az SSF2, a Speris Legacy, az Alien Breed leírásainkat, mivel egy kiadós demónál több még nem látott napvilágot belőlük. Ígérem, a következő számban jobban a kedvükben járunk majd.

Köszönjük a feladványainkra érkezett többszáz megfejtést, szinte egytől-egyig helyes volt. Sajnos csak néhány olvasónknak tudunk ajándékkal kedveskedni, de a türelem rózsát terem; aki nem nyert, pályázzon ebben a hónapban is, hátha rákacsint Fortuna.

Figyelmébe ajánlom mindenkinek a 12-15-ig terjedő oldalakat, amelyek már ismerősnek tűnhetnek, de minden hónapban "el van rejtve" rajtuk néhány változás, akció, tudnivaló, ami miatt érdemes végigböngészni ezeket az oldalakat is.

És végül annyit, hogy következő számunkban fergeteges beszámolót olvashattok az őszi ECTS-ről, amely idén pont "szerencsétlen" időpontban kerül megrendezésre, de hiába nyaggattuk a kinti szervezőket, az istennek sem voltak hajlandók a lapzártánkhoz igazítani a rendezvényt. Ezek a vaskalapos angolok...

Zolee

Következő számunk október 17-én jelenik meg.

VI. évfolyam 9. szám 1995 szeptember

576 KByte

TARTALOM

A NYÁRI UBORKASZEZONBAN A SOK ZÖLDSÉG MELLETT TERMETT NÉHÁNY IGAZÁN ZAMATOS GYÜMÖLCS IS. EZEKBŐL ÁLLÍTOTTUNK ÖSSZE EGY KOSÁRRAL. ÍZLELD MEG, NEM FOGSZ CSALATKOZNI!

WARRIORS

Új fejezetéhez érkezett a PC-s verekedős játékok története: a reformer neve 3D Bio Motion. Hogy mire képes, nézzétek meg kétoldalas ismertetőnkben.



ULTIMATE DOOM

Rendre jelennek meg a csillogóbbnál-csillogóbb utódok, de egy sem tudja beárnyékolni az eredetit, amely most újabb 9 epizóddal egészült ki.



STAR TREK - TNG

A sorozat elérkezett eddigi leghosszabb, legbonyolultabb és legszebben kidolgozott részéhez. Leírásunk első része is hűen bizonyítja, hogy igaz az állítás.



DUNGEON MASTER 2

Nosztalgiázzunk egy kicsit! Az Interplay produkciója a visszatekintés jegyében fogant: a grafika és a játékélmény a régi idők nagy játékait idézi.



HÍREK	4-5
WARRIORS	6-7
MECHWARRIOR 2	8-9
SEBESSÉGLÁZ	10-11
ULTIMATE DOOM	16
A IV NETWORK$	17-19
CSEVEGŐ	20
MANGA	21
KONZOL ROVAT	22-29
PANZER GENERAL	30-31
CD 32 ROVAT: SHADOW FIGHTER	32
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	34-37
FX-FIGHTER	38-39
HÓKUSZ - POKEUSZ	40
ÉRKEZÉSI OLDAL	41
NEWCOMER (3. RÉSZ)	42-45
DUNGEON MASTER 2	46-48

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/9-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Pannon Transpress
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

Amikor e sorokat írom, már csak ötöt kell aludni az idei év egyik legrangosabb kiállítása és szakvására, a londoni székhelyű ECTS megnyitójáig. Lapzártánk most kivételesen nem segít bennünket, éppen nem tudom belepréselni ebbe a számba a beszámolót - ami így a következő számra marad, de a teljesség igénye nélkül ízelítőül összeválogattam néhány csemegét, amelynek a kiállításon lesz a premierje.

OCEAN

A nagymúltú cég a nyári hónapokban kissé lazított, de a karácsonyi árudömpingben ő is kiveszi majd a részét, hiszen **TFX EF2000** néven megjelenteti a szimulátor/akciójáték fogalmát forradalmasító TFX utódját. A játékot az a Digital Image Design készíti, akinek nevéhez olyan címek kötődnek, mint F-29 Retaliator, Epic, TFX és legutóbb az Inferno. Az angol légierővel karöltve kivitelezett játékban egy NATO szupergépet, az angol-olasz-német-spanyol kooprodukcióban készülő EF2000-et kell parancsnokságunk alatt irányítanunk. A szimulátorok esetében egyik legfontosabb szempont a grafika: tudja ezt a DID stúdió gárdája is, úgyhogy a játékhoz kifejlesztett új generációs 3D-s megjelenítő rendszer magába építi az 90-es évek valamennyi vívmányát: külön a játékhoz kiagyalt villámgyors poligonos megjelenítés, szokatlan felbontású SVGA mód, lenyűgöző intró és átvezető képsorok. (Megjelenés: PC CD/november).



21ST CENTURY ENTERTAINMENT

A flipperbajnok cég - látva, hogy komoly vetélytársai akadtak flipperfronton - két úton indul el a siker felé. Kiad hamarosan még egy golyós automatát és egy kalandjátékkal is megpróbálkozik. A **PINBALL WORLD** az egyik legmasszívabb játékuknak ígérkezik, már ami a táblák számát illeti - 19 féle flipperen és számtalan bónuszjátékban vehetünk részt, de mindegyiknek van egy közös pontja: a világ országaival, szokásaival van kapcsolatban. Újítás, hogy nemcsak függőleges kiterjedése van a tábláknak, hanem vízszintesen és 3D-ben fel/le irányokban is közlekedhet a golyó. A táblákon elhelyezett számtalan szívató/becsapó/megzavaró tereptárgy szintén ötletes újítás: mágnesek, erős sodrású vízesések, egyirányú kapuk teszik megunhatatlanná a már jócskán csonttá rágott játékstílust. (Megjelenés: PC CD/október).



Másik üdvöskéjük nekik is kalandos lesz, ugyanis a **SYNNERGIST** című kalandjáték a cég életében a második kitekintés az egyéb stílusú játékok közé. A 2010-ben játszódó sztori szerint egy alulfizetett és túlhajszolt újságíró bőrébe bújva kell nyomoznunk legjobb barátunk misztikus halálesete után egy bűntől és drogoktól bűzlő New Archus nevű városban. Mivel elég kevés adat van a birtokomban a játékról, inkább nem mondok elhamarkodott véleményt róla - úgyis hamarosan kiderül. (Megjelenés: PC CD/október).



MICROPROSE

Számtalan újdonsága közül két kiragadott bombahír: a karácsonyi játékdömping egyik legnagyobb sikerre számot tartó újdonsága lesz a **THIS MEANS WAR**, amely a Windows '95 lépességeit komolyan próbára tevő harci-stratégia-akciójáték lesz. Az alapmotívum ismerős lehet a legendás Mad Maxből: kifogyóban lévő ásványi anyag készletek, hatalmas erődítmények, öldöklő harc az életet jelentő olajért. Bázisunkról egy csapatnyi tankkal elindulva el kell foglalnunk a kontinens valamennyi olajfinomítóját, energiaközpontját. Két stílus közül választhatunk: vagy a felváltva



egymás utáni lépésekkel operálunk, vagy bekapcsolva a real time módozatot, rástartolunk az igazi akcióra! Tankjainkat úgy kell mozgatnunk, hogy saját területeinket is védjék a támadásoktól, és a hódításainkban se valljanak kudarcot. Folyamatosan karban kell tartanunk bányáinkat, finomítóinkat, településeinket, hogy utánpótlást tudjunk biztosítani a harcvonalban küzdőknek. Gyors döntések, káprázatos grafika (az SVGA mód lehetővé teszi a rendkívül aprólékos megjelenítést), és bomba ötlet.

A Microprose az autóversenyek szimulálása terén is otthonosan mozog, így biztos sikervárományos **VIRTUAL KARTS** című produkciójuk is, amely a Virgin féle Superkarts után még magasabbra teszi a mércét. A vektor- és a texture mapped grafika ötvözetéből előálló élethű hatást fokozzák a közvetítések hangulatát idéző kameraváltások, a digitalizált hangeffektek, a Pentiumot nélkülözni tudó SVGA mód. A játék hálózatra kötve, vagy két gépet összekötve



párosával is játszható lesz. (Megjelenésük: PC CD/október).

EMPIRE INTERACTIVE

A cég egyszerre két stílus szerelmeseit is meg szeretné csípni a **RED GHOST**-tal. A címben szereplő Vörös Szellem egy titkos katonai szervezet, amely sorra végzi terrorakcióit, melyek számtalan áldozata "bosszúért kiált". Egy nemzetközi speciális alakulat élén a mi feladatunk lesz kifüstölni titkos bázisairól az egyébként nagyon kiterjedt hálózattal rendelkező szervezetet. Két féle játéktípus közül választhatunk: vagy stratégába vagy akcióba csomagolva tehetjük ki a szűrüket. Ennek megfelelően vagy a már megszokott felülnézeti lépés-lépést követ stílusban oldhatjuk meg a problémát, vagy - amit inkább ajánlok figyelmetetekbe - a harci járművek belülről való irányításával az akció kellős közepén kell döntéseket hoznunk és parancsokat osztogatnunk. A poligonos grafika felbontása nem egetrengető, de élvezetes és nagyon gyors - s ez manapság már kincset ér. Akció/stratégia/szimulátor egy programban. (Megjelenés: PC CD/október).



GREMLIN INTERACTIVE



Jócskán felpörgette magát a nevében nemrég "interaktivizálódott" cég, s hamarosan megjelenő produkcióival minden bizonnyal rá is szolgál a névbővítésre. A virtuális valóságba kalauzol két játéka is, lássuk az első durranást: a címe **ACTUA SOCCER**. Az ismertető alapján csak jókat lehet róla mondani, a brilliáns képek pedig órákig generált állóképeknek tűnnek. Ha igaz a Gremlin

állítása, akkor ezt a grafikai minőséget eddig soha nem látott sebességgel hozza a játék (hiszi a piszi). Ami biztosabbnak tűnik: 44 európai csapat közül választhatunk majd, a játékosok minden tulajdonsága editálható lesz (s ez a gyepen nyújtott játékukban meg is mutatkozik), a kameramozgatást forradalmasítja a játék az "állandóan akción" képváltásaival, és legnagyobb csemegeként bemutatkozik a szenzációs "öten egy PC-n" játéklehetőség. (Megjelenés: PC CD/még idén).

A Gremlint is megfertőzte a versenyautóláz, amit még annak idején a Ridge Racer indított világhódító útjára, s mára már minden konzolost és játéktermest megfertőzött, csak a PC-s tábort nem sikerült komolyabban ágyba döntenie. **FATAL RACING** címmel egy komolyabb kivitelezésű szimulátor



van készülőben, amelynek demója láttán tényleg elismerően kellett csettintenem az ujjammal. Végre nem az unalmas körverseny típusú játékok reinkarnációjával van dolgunk, hanem az igazi versenyek izgalmával fűszerezett szimulációval. Az ellenfelek nagyon genyák, állandóan azon vannak, hogy megnehezítsék a dolgunkat (kiszorítanak, nekilöknek a másiknak, stb), a pályákon pedig olyan hullahoppokat lehet csinálni, amilyet még egy játékban sem láthattunk. Az ugratók, pörgetők és rámpák külön felfokozzák a verseny izgalmát. SVGA-ban pedig leesik az ember álla, olyan szép az anyag. (Megjelenés: PC CD/még idén).

VIRGIN INTERACTIVE

A világ talán legprofibb játékszoftver kiadó cége hamarosan óriási játékzuhataggal lepi meg híveit, minden stílus szerelmesét szájtátásra ösztönözve. Értsd: leesik majd az állunk, ha megkaparinthatjuk például a **SCREAMER**-t vagy az **INDY CAR RACING 2**-t, avagy a **REBEL ASSAULT 2**-t. A Screamer egy lélegzetelállító autóver-



seny lesz (ez a stílus most éli virágkorát), amelyben a grafikai megvalósítás szédületes gyorsasággal és változatossággal párosul. 10 féle autó (többek között Lamborghini Diablo és Porsche 911), 5 típusú pálya (hegyvidékes, városi, stb), 3 féle nézet (két külső és egy belső), 3 féle felbontásbeállítási lehetőség - hogy csak a játék sarokszámait említsem. Egy beszédesebb kép többet mond, úgyhogy íme. (Megjelenés: PC CD/november).

Képzeljétek magatok elé a Rebel Assault képsorait, kiegészülve egy teljesen át-



gyúrt történettel, feltuningolt játszhatósági mutatókkal, eddig soha nem látott Star Wars videóbejátszásokkal: igen, ez az RA2. A történet a Star Wars előtti edőkbe röpít vissza bennünket (egyébként ebben az időszakban fog játszódni a Stephen Spielberg nevével fémjelzett Star Wars-előd trilógiája, a The Clone Wars), egy kezdő lázadót alakítunk, aki eltűnt társai után kutat egy űrbéli Bermuda-háromszögben. Kiderül, hogy ezt az idő/erőteret, amelyben lázadó hajók százai tűntek már el, a Birodalom irányítja - megvan tehát az új feladat. Többet még nem árultak el "Szűzék", úgyhogy ízelítőképp csak egy intókép. (Megjelenés: PC CD/jövő év eleje).

És mit is lehet elmondani egy versenyautószimulátor második epizódjáról?



Nos, az IndyCar Racing 2 annyival tud majd többet, mint elődje, hogy a kivitelezését kissé feltupírozza a Papyrus, SVGA módban is játszható lesz a játék, új hanghatásokkal bővül a hangpaletta - és egyáltalán: 95-ös színvonalra hozzák az egész produkciót. Természetesen nemcsak DOS, hanem Windows '95-ös változat is kijön belőle. (Megjelenés: PC CD/még idén).

UTOLSÓ PILLANATBAN ÉRKEZETT...

Az összeállítás végére néhány villanásnyi infó 1-1 képpel. Elsőként az Electronic Arts üdvöskéje kerül nagyító alá, a csodás kidolgozású **THE NEED FOR SPEED**, amely a száguldozás örömét pörgeti fel a maximumra. Az amerikai Road and Track Magazine szakértőinek bevonásával készített őrületben napjaink legpörölyebb sportautói (Ferrari, Lamborghini, Toyota Supra, Dodge Viper) közül választhatunk, hogy megnyerjük a váro-



sokban, tengerpartokon, hegyvidékeken keresztül kanyargó versenyt. Többféle nézet, VGA+SVGA mód, digitális motorzajok - minden ami ehhez a stílushoz dukál. (Megjelenés: PC CD/október).

Hogy mihez mi dukál, azt az Interplay is nagyon jól tudja: kolonizáló játékhoz SVGA felbontás és a legapróbb részletig való kidolgozottság passzol. Ennek a követelménynek maximálisan eleget tesz a



CONQUEST OF THE NEW WORLD című stratégiai játékuk, amely az amerikai kontinens benépesítését, gyarmatosítását dolgozza fel. Anglia, Franciaország, Spanyolország vagy Belgium telepeseként érkezünk az Új Világba, ahol munkával, becsülettel békében, vagy cselszövéssel és ármánnyal háborúban hódíthatjuk meg a területeket. Nemcsak a bennszülött indiánokkal, hanem más nemzetek telepeseivel is meggyűlhet a bajunk. Vérbeli stratégia játék - olyan grafikai megoldásokkal, animációkkal, hanghatásokkal, amilyet már rég láthattunk. (Megjelenés: PC/október).

És legvégül egy extra meglepetés: a konzolok már a PC-s tábort is megpróbálják bevenni, ennek egyik bizonyítéka például a Metal Marines volt, s most a Capcom által kiadásra kerülő **MEGAMAN-X** is ilyen babérokra tör. A kis japán stílusú Meg egy robot, aki pozitív energiáját egy Dr. Light nevű tudóstól kapja, hogy



a pusztítás teremtményeivel felvegye a harcot. Az akció/kalandjátékban iszonyatos mennyiségű helyszínt kell bejárnunk, energiatöltőket, fegyvereket gyűjtögetnünk, gonosz lényekkel harcba szállnunk. Ez így leírva gyermetegnek tűnik, de valami lehet a dologban, mert csak Japánban több millió darabot eladtak már a sorozat megelőző darabjaiból. (Megjelenés: PC/még az idén)

A legújabb 3D-s mozgatástechnika megtette hatását.

WARRIO

Van szerencsém bekonferálni minden idők egyik legforradalmibb ötletét, a 3D Bio Motion nevű mozgatási/megjelenítési technikát, amely hamarosan meghódítja az akciójátékokat. Az ötlet annyira meleg, hogy az EOA Bioforge-án kívül csak a Mindscape legfrissebb verekedős játékában, a Warriorsban látható.

AZ ÚJDONSÁGOK...

Valójában arról van szó, hogy nem vonalakból felépülő felületekből állnak a szereplők, hanem úgynevezett "dot"-okból, egymás mellé csoportosított pontocskákból. Ezen apró gömböcskék segítségével a grafika sokkal részletgazdagabb, a testek plasztikusabbak, a mozgások pedig sokkal emberibbek, élethűbbek lesznek. A Warriors másik nagy erénye a hátterek kidolgozottságában rejlik: a kézzel rajzolt helyszínek VGA és SVGA felbontásban is mestermunkának tűnnek. Apropó hátterek! Egyes karakterek adott helyszíneken a tereptárgyakat is fegyvertényként tudják felhasználni, ugyanis egy-egy kiálló tüskére, gerendára felkapaszkodva és onnan az ellenfelet rugdosva komoly meglepetést okoznak. A legtöbb szereplő fegyverekkel is fel van szerelkezve, amelyek használhatósága elég limitált (egyszerű ütés, szúrás, dobni már például nem lehet), de az ötlet ennek ellenére jó. A speciális mozgások egyes karaktereknél frenetikusan jól néznek ki (Fergus metamorfózisa vagy Osinkira oroszlánüvöltése). Ha mindehhez hozzávesszük, hogy a játékot 4+1 féle kameraállásból élvezhetjük, akkor felmerülhet bennünk a kérdés, hogy mit kell ezért a sok jóért cserébe adnunk.

ÉS A VELÜK JÁRÓ HÁTRÁNYOK...

Hát igen, a minőségért komoly árat kell fizetni. Az animációk szépsége 486 DX4 alatt a mozgások döcögőssége miatt homályba vész. A másik hiányosság, amit egy idő után érzékelni lehet, hogy nincs elég támadási manőver, speciális mozgás. A fegyverek is csak minimális hatósugárból használhatók, és állandóan elhagyja a használóját, ha egy erősebb támadás éri. A Mortal őrültek pedig minden bizonnyal pipiskedésnek fogják érezni, hiszen csak elvétve fröccsen ki a vörös lé.

ÉS AZ EGYENLEG?

Lehet, hogy elfogult vagyok, de nekem a hibái ellenére is tetszett a játék. Nem vagyok egy nagy bunyós, nálam inkább a szépség számít, nem a sok speckó, kombó, vértócsa Az otthoni 100 MHz-esen kellemesen futott a játék, minden kameraállásban és felbontásban elég sebes volt. Szerintem a karakterek választása jól sikerült, végre nem a mai sci-fi hősök, macho-k, és izomagyúak kerültek bele, hanem a sztori inkább a régi korok misztikumából táplálkozik (oké, ez is kitalált dolog, de MÁSKÉPP van tálalva). A játék szép, a férfiak férfiasak, a nők nőiesek - mi kell még?





Csimpaszkodás SVGA-ban. A játék két specialitása egy képen.



Fergus akkora arrost kap a következő pillanatban, hogy arról kódul.

AMI A HÓKUSZ-POKEUSZBÓL KIMARADT

Mint minden stílustársában, így a Warriorsban is van csalásra lehetőség. Íme: a főmenüben írjuk be a CHEAT szót, minek hatására az opciók között feltűnik a "Secret Way" felirat. Ezek után a GARDENER, NUMBERONE, PAM, DUNK és ELEVENTH szavak begépelése után a következő oldalunkon látható rejtett karakterek is választhatók. A MASTER speckói: Slimy Tentacles (Balra, Balra, Ütés), Green Beam Zap (Balra, Balra, Rúgás), Magnetic Attraction (Balra, Jobbra, Ütés), Evil Spirits (Balra, Jobbra, Rúgás). És végül néhány egyszavas cheat: CIRCUS (az Arena is választható helyszínnek), REPLAY (a visszajátszás képernyőjén küzdhetünk), NOPAIN (fegyverek nyista), SNOWWHITE (mindkét küzdő fél törpévé változik), NOGAIN (nem esik ki a kezünkből a fegyverünk), RESURRECTION (+ 1 continue) EASYSPECIALMOVES (megkönnyíti a speckók előhívását), FORQA majd F1 (azonnali nyerés), FORQA majd F2 (a Master lesz az ellenfeled), FORQA majd F3 és F5 (energiafeltöltő).

Zolee



Az ősi szellemek megidézését Neftis nem viseli túl jól.



A távolság nem akadály: Wanka Tanka Tüze több méterről is megéget.



Corto nem sokat teketóriázik, egy csontis speckóval ijesztget.



Hank kézigránáttal biztosítja a "talpalávalót".



Hiába a repülős speckó, Meatball időben blokkol.

RS

F Ő S Z E R E P L Ő K

ZIA

Magasság és súly: 1.70 m, 55 kg
Ismertetőjegyek: ázsiai, fekete hajú és szemű, vékony, de izmos testalkatú.
Élettörténet: 1873-ban született Kínában, gyermek korában árvaságra jutott és a Shaolin Templom szerzetesei vették pártfogásukba. Itt fejlesztette harcodását egyedülállóan magas szintre.
Harctechnika: Lábtechnikája kimagaslik a többi versenyző közül, testfelépítése lehetővé teszi számára, hogy gyors, hosszú és egymás után többszöri rúgásokkal lepje meg ellenfelét.
Titkos technikák: Sárkánykerék (Előre, Előre, Rúgás), Oroszlánvédítás (Le, Előre, Ütés), Táncoló Sárkány (???).

CARCERES

Magasság és súly: 2.02 m, 130 kg.
Ismertetőjegyek: Mediterrán típusú, bivalyerős, brutális izomtömeg
Élettörténet: Carthagoban született ie. 180-ban. A Pun Háborúk idején tűnt ki vitézségével, majd rabszolgaként cirkuszi játékok gladiátoraként aratott nagy sikereket; egyszer sem talált legyőzőre. Brutális és kegyetlen ember hírében állott.
Harctechnika: Nagy testtömegének köszönhetően felfoghatatlan erejű ütésekkel és kardcsapásokkal küzd.
Titkos technikák: Ádáz Roham (Előre, Előre, Rúgás), Repülő Rombolótérés (Hátra, Előre, Le, Rúgás), A Háború Láncai (???)

HANK

Magasság és súly: 1.83 m, 85 kg
Ismertetőjegyek: Európai típusú, szőke, kék szemű, erős testalkatú és gyors mozgású.
Élettörténet: 1947-ben született, fiatalon csatlakozott a haditengerészethez, s végigküzdötte a Vietnámi háborút. Túlélési és harci technikáit itt tökéletesítette. Pszichológiai problémák miatt leszerelték, de edzéseit azóta is önmagát nem kímélve folytatja.
Harctechnikák: Kickbox és Full Contact ismerete! a gránátvető és egyéb pusztító fegyverek imádatával - és gyakorta alkalmazásával - egészül ki. Veszélyes ellenfél.
Titkos technikák: Fuss és Bánts! (Hátra, Le, Előre, Rúgás), Dobj és Pusztíts! (Le, Hátra, Ütés), Tüzelj és Felejts! (???).

CORTO

Magasság és súly: 1.75 m, 71 kg.
Ismertetőjegyek: Európai típusú, barna hajú és fekete szemű, izmos testfelépítésű. Jobb karja fémhorogban végződik.
Élettörténet: Francia hajós család sarjaként 1664-ben született. Egy csetepatéban megölt egy hajóstisztet, s ezért menekülnie kellett, sokat bujdosott, majd a karibi szigetvilágban tűnt fel, mint kalóz, érzelem nélküli rabló.
Harctechnika: Régimódi stílusa nem lebecsülendő, mert bár nem túl gyors és ütései sem mindig letaglózóak, edzése kábító és kampós kezével veszélyes sebet ejt.
Titkos technikák: Rejtett Penge (Előre, Előre, Ütés), Sebes Sebzés (Hátra, Előre, Előre, Rúgás), A Bosszú Szelleme (???).

GHOR

Magasság és súly: 1.50 m, 87 kg.
Ismertetőjegyek: Nem emberi lény, hüllő, fürge és erős testfelépítésű. A hátán lévő tüskepáncél mérgezett hegyekben végződik.
Élettörténete: A jura korban született, viszonylag kis termete, de erős testfelépítése átsegítette a visszatagadásos időkön is, amikor társait nem kerülte el a kihalás. Intelligenciája magas, de inkább ösztönlény.
Harctechnika: Bizarr, ám felettébb veszélyes támadásaiban ötvözi a karmol, fogai és háti tüskéi használatát.
Titkos technikák: Kaméleon (Hátra, Előre, Előre, Ütés), Méregköpő (Előre, Előre, Rúgás), Éles Tüske (???).

TECUMSEH

Magasság és súly: 1.82 m, 78 kg.
Ismertetőjegyek: Vörösbőrű indián, barna hajú, fekete szemű, izmos testű, jó reflexekkel rendelkező.
Élettörténet: Új Angliában született 1793-ban, a shawnee törzs tagjaként. Fiatal korától megmutatkozott fokozott agresszivitása és ügyessége, amit először a vadászatokon, később a fehér hódítók ellen vívott háborúkban kamatoztatott.. Korának legnagyobb harcosa volt.
Harctechnika: Tomahawk-ját használva számos veszedelmes támadást tud bemutatni.
Titkos technikák: Wanka Tanka Tüzei (Előre, Hátra, Le, Ütés), Az Ősök Lelke (Le, Le, Ütés), A Sas Repülése (???).

FERGUS

Magasság és súly: 1.96 m, 118 kg.
Ismertetőjegyek: Európai típusú, vörös hajú és szürke szemű, erős izomzatú.
Élettörténet: Írországban született 955-ben, de már születése előtt megjósolták a bölcsek, hogy ő lesz a kor legbátrabb harcosa. Így is lett, minden csatában győzelemre vezette népét.
Harctechnika: Pörölykalapácsa ütései és meghökkentő fejelési technikája megkétszerezi egyébként is vas erejét. Mellpáncélja jó védelmet nyújt a támadások ellen.
Titkos technikák: A Kiontott Bikavér (Le, Előre, Ütés), Vadkan (Előre, Előre, Rúgás), Metamorfózis (???).

MEATBALL

Magasság és súly: 1.85 m, 120 kg.
Ismertetőjegyek: Afrika-Amerikai, fekete hajú és szemű, masszív testfelépítésű, időnként dühbe gurul és brutálissá válik.
Élettörténet: 1972-ben New Yorkban, Bronxban született, az utca neveltje. Az erőszak már gyerekkora óta végigkísérte életét, a maffiába 18 évesen épült be. Befolyásos barátokat is ismert, de egy összecsapásban halálosan megsebesítette ellenfelét, ezért örökre eltiltották a versenyzéstől.
Harctechnika: a tradicionális box és utcai harc keverékében bonyolult, baseball ütője mint a pöröly. Szabályt és fair playt nem ismer.
Titkos technikák: Gázspray (Le, Hátra, Ütés), Labda az Arcba (Hátra, Le, Előre, Ütés), Utcakölök (???).

NEFTIS

Magasság és súly: 1.64 m, 48 kg.
Ismertetőjegyek: Mediterrán típusú, fekete hajú és szemű, vékony testalkatú, fürge mozgású.
Élettörténet: Időszámításunk előtt 1401-ben született Egyiptomban, istenei gondviselése kísérte életét, természetfölötti erőkkel rendelkezett. Szépségével és fondorlataival befolyásolta Amenophis fáraó udvarába is és ott papnőként nagy hatalomra tett szert. A vér és az agresszió éltetelemei.
Harctechnika: Nem túl erős, de mágikus erővel rendelkezik és nagyon mozgékony. A karján tekergő kígyó mérge különösen veszélyes.
Titkos technikák: Seth Ereje (Hátra, Le, Le, Rúgás), Váratlan Megjelenés (???), Anubis Átka (???).

OSINKIRA

Magasság és súly: 2.31 m, 96 kg.
Ismertetőjegyek: Afrikai típusú, akkoraszőrű hajú, fekete szemű, csontos testű.
Élettörténet: 1240-ben született Afrikában, egy legendás harcos fiaként. Apja szellemének híven ő is kemény harcosnak nevelték, 10 évesen egy oroszlánnal kellett harcolnia; egyetlen fegyvere egy lándzsa volt. Anyjától a varázslás tudományát tanulta el, így minden idők egyik legfélelmetesebb harcosa vált belőle.
Harctechnika: A közelharcban jeleskedik, kihasználva hosszú lábait és éles lándzsáját.
Titkos technikák: Az Oroszlán Lelke (Le, Hátra, Rúgás), Tűzlándzsa (Hátra, Előre, Ütés), Tüzes Tornádó (???).

R E J T E T T   K A R A K T E R E K

GARDENER

NUMBER ONE

PAM

DUNK

MASTER

A HARMINCEGYEDIK ÉVSZÁZ

MECHWA

31ST CENTU

Lassan a vége felé közeleg a nyár (de nehéz ezt leírni!), ismét beköszöntenek a szürke, hűvös esték, előkerülnek a meleg pulóverek, s a nyári éjszakák helyébe a rideg, esős, komor éjjelek lépnek. Attól is didergünk, hogy ismét elkezdődik a suli, rövidülnek a nappalok... Csak negatív dolgok történnek, bocsánat, egy kivétel van: véget ér az uborkaszezon



Íme a Jade Falconok tanyája. Érdekes hely.

a programok terén. Sorra jönnek majd a döbbenetes anyagok, igazi csodák. Bizony, a nyár ebből a szempontból igen szegényes volt (de hát nem is számítógépezésre való a nyár!), de ebben a soványka nyári eresztésben mégiscsak érkezett hozzánk egy kis csemege, a Mechwarrior 2.



AMIT EZ AKAR - AZ NEM MINDENNAPI!

A robotos-akció programokból minden évben megjelenik 1-2 újdonság, követve a hardware rohamos fejlődését, s természetesen magukkal hoznak egy rakás újítást is. Nemrég írtam az Earthsiege-ről, mely stílusát tekintve hasonló, de látványban és lehetőségeiben messze alulmarad a Mech2-től. A Fasa új dobása, mely az Activision szárnyal alatt jelent meg, mindennel fel van vértezve, amit élvezhető színvonalon korunk "erőműveivel" kicsiklandozhatunk. A program háromféle felbontást is támogat, a mezei VGA-tól kezdve az 1024x768-as felbontásig. Ennek köszönhetően a 486DX66 tényleg a minimum, természetesen mezei VGA felbontásban - s ha még élvezni is akarjuk, akkor kénytelenek leszünk teljesen lebutítani a grafikát. Hangjaiban is követi a kort: a sztereó hanghatások hűen követik az ellenséges gépezetek távolságát. A program igyekszik mindent támogatni: töméntelen hangkártyát, a legkülönfélébb joyokat, sőt még a virtual sisakot is felismeri és kezeli.

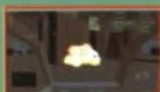


Egy kép az introból. Félelmetes mozgás közben.

A XXXI. SZÁZAD CSATÁI A XX. VÉGÉN?

Egy nem mindennapi intro után a főmenüben találjuk magunkat, ahol két klán közül választhatunk (Jade Falcon és Wolf) vagy "igazságosztók" lehetünk amit akár gyakorlásnak is felfoghatunk, hisz ekkor válogathatunk a helyszínek (bolygók) közül, beállíthatjuk, hogy melyik robottal legyünk mi, illetve az ellenség. Az igazságosztó szerepében nincs sztori, csak odakerülünk a kiválasztott bolygóra, szemben a kiválasztott ellenséggel, akit likvidálnunk kell. Amennyiben valamelyik klánt választjuk, láthatunk egy filmet a lakóhelyükről, majd jöhet a feliratkozás a pilótalistára, hisz valamely klán tagjaként komolyabb karriert is befuthatunk. Feliratkozás után az eligazító szobába kerülünk, ahonnan két út vezet: mehetünk gyakorolni, ahol hatféle lehetőség közül választhatunk: megtanulhatjuk a mechet kezelni, megismerkedhetünk a fegyvereivel, azok kezelésével, elfogást, üldözést gyakorolhatunk. A másik út a készenléti szobába vezet, ahol a fekvő projektoron válogathatunk a robotok közül, illetve azok

A MECHWARRIOROK TÍPUSAI



DIRE WOLF
A legnehezebb mech. Iszonyatos tűzerővel rendelkezik, egyedüli hibája a lomhasága. Néhány gyors mechnek könnyű préda.



KITFOX
Sebességéhez képest jó harci gép, sok fegyver és felszereléshellyel. Főleg a kezdő pilóták körében népszerű.



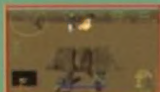
JENNER II-C
A leggyorsabb mechek közé tartozik. Nagymennyiségű rakétával szerelhető fel, alapkiszerelésben van rajta jet.



NOVA
Az első középsúlyú mech, jettel felszerelve. Méretével arányos tűzerő, őrjáratokba és védelemre ajánlják.



STROMCROW
Középkategóriájú mech. Kifejezetten szemtől-szembe harcokba használják, optimális sebességének/tűzerejének köszönhetően.



MAD DOG
Neve nem véletlenül "őrült kutya" - kimagasló a tűzereje, ennek köszönhetően általában győztesen kerül ki a harcokból.



GARGOYLE
A nehézkategóriába tartozó, 80 tonna feletti mech. A karok is és a fej is nagymennyiségű lézerrel van felszerelve.



FIREMOTH
Könnyű páncélzattal van felszerelve, így a leggyorsabb a mech. Kitűnő őrjáratba és felderítésekre.



SUMMONER
Középkategória. Jó kombinációja egy relatíve gyors, nagy tűzerejű és jettel rendelkező mechnek.



TIMBERWOLF
A Wolf klán fejlesztése, ők előszeretettel használják. Komoly mennyiségű fegyverrel szerelhető fel.



HELLBRINGER
Közelharcokra és védelemre használják, nagy tűzerővel rendelkező mech, egyedüli problémája, hogy hamar túlmelegszik a rendszere folyamatos tüzelés közben.



WARHAMMER II-C
A támadások és pusztító akciók vezetője, igazi "keményfiú". Erős páncéljának köszönhetően sok lövést kibír, szokták "túlélőnek" is nevezni.



WARHAWK
Szintén a nehézkategória képviselője, 10 távolra vivő rakétával felszerelve, melyekkel sokszor az összecsapás előtt megpecsételi az ellenfél sorsát.



MARAURDER II-C
PPC ágyúkkal felszerelve, melyek közül a fejen található igen távolra visz. Nem jó a közelébe maradni, a PPC-k segítségével gyorsan végez bárkivel.



RIFLEMAN II-C
Sajátos kinézetű mech, lézerekkel és jettel felszerelve. Viszonylag lassú, sokszor támaszkodik a jetjére. Védelemre és őrjáratokba használják.

…AD HARCAI A HUSZADIKBAN

…RRIOR 2

…URY COMBAT





■ Akcióban robotunk. Ha jól látom éppen egy Rifleman pusztít.

felszereléseit is kedvünkre variálhatjuk. Ha több mech is indul a következő küldetésben, akkor a mechek felállását is változtathatjuk. A nagy holoprojectorra kattintva olvashatjuk el következő küldetésünket, s itt léphetünk be egy adatbankba, ahol az adott klán történelméről, harcairól, katonai erejéről, technikai fejlesztéseiről, stb. olvashatunk. Miután az Accept-re kattintva mechbe pattantunk rövid töltés után kezdődhet a harc.

A MECH FALAI KÖZÖTT

A gépbe csüccsenve átlagos grafikával találkozhatunk. Elég sematikus a táj, hegyek, völgyek, néhány tömbszerű épület elszórva. Talán egyedül a mechek kidolgozása az, ami igazán dögösen néz ki, tényleg szépen kicsiszolták őket. Kár, hogy a játszhatóság érdekében le kell butítani a grafikát 486-oson. A játék kezelésében, irányításában nem mutat sokkal többet, mint bennülős/szimulációs társai. Mazsolázhatunk a célpontok és ellenfelek között, monitornézetek közül válogathatunk. Ami új volt számomra az a dróthálós sérülés nézet, ekkor csak a vektorvonalak látszanak s az ellenfél sérült részei más színnel vannak



■ A gyakorlószoba. Egy gombnyomás és máris a szimulátorban találjuk magunkat.

kihúzva. Kérhetünk satellite képet a terültről a könyebb tájékozódás érdekében. A mech mozgását klasszul visszaadták, külön lehet mozogni a mechhel, a mech fejével, s emellet a saját fejünket is mozgathatjuk. Ami még megfogott, azok a jettel felszerelt mechek voltak, melyekkel rövid ideig a levegőben is manőverezhetünk -



■ Szemtől szembe a gonosszal. Ki mennyit tesz rá?

sokszor ennek köszönhetjük az életünket. Ennél többet fölösleges szólni Mechwarrior 2-ről. A stílus szerelmeseinek mindenképpen ajánlom, főleg ha van egy felspécizett gépük is mellé.

Koronczai Gáspár

A MECHWARRIOROK HÁZI FELSZERELÉSE

Íme a projektor, ahol az aktuális mech képe látható, baloldalt felszerelések, jobboldalt a fegyverek listájával. A belső nyilakkal válogathatunk a felszerelés variánsok között, a külső nyilakkal a mechek között. A csillag alakkal állíthatjuk be, milyen formációban induljanak a mechek. A legizgalmasabb pont a "Customize" - itt magunk öltöztethetjük fel a mechet, kedvünkre pakolhatjuk rá a kiegészítőket, gépágyúkat, rakétákat. Saját beállításnál vigyázzunk, hogy a mechre aggatott cuccok összsúlya ne haladja meg a gépezet teherbíró képességét!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

MECHWARRIOR 2 KIADJA: ACTIVISION

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **78%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 30MB VIDEO: SVGA CPU: 486dx66
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

SEBES

Spectre VR

Menjünk talán a színvonal szerinti sorrendben, így tehát kezdjük a Spectre VR nevű játékkal, amely Windows alatt fut. Ez utóbbi tény már azt hiszem tisztázta is, miért került ez az anyag a felsorolás elejére. Már sokszor bebizonyosodott, hogy a Windows (legalábbis az eddig megjelent verziói) nem nagyon alkalmas komoly játékok fejlesztéséhez, s azon belül szimulátorokhoz még kevésbé. Azoknak tehát, akik nem egy profi géppel (a minimum követelmény 486DX, 8MB RAM) rendelkeznek, az élvezhető sebesség érdekében azt ajánlom, hogy a játékot rögtön az ablak minimálisra zsugorításával kezdjék, vagy kapcsolják ki a display opciókat az options menüben. Ettől a kis szépséghibájától eltekintve azonban a játékot a cyberpunk stílus megszállotjai egész biztos élvezni fogják. Kezdetnek ott van mindjárt egy kis novella a kézikönyvben, amit - ha konyítunk az englishez - mindenképp érdemes elolvasni, hogy értsük, kik és miről beszélnek az átvezető-, illetve a játék közbeni videojelenetekben.

A történet amúgy egy sablonos cyberpunk sztori, amelyben mi egy netrunner, Hart bőrébe bújhatunk bele. A feladatunk a cybertérbe belépve egy "cybership"-pel a virtuális arénákat bejárni, összeszedni a zászlókat, kilőni az ellenséget, s így egyre magasabb, egyre nehezebb szintekre jutni. A pályákon persze nem csak ellenfeleket találunk, hanem különböző tereptárgyakat, például falakat, vagy savmedencéket, amelyek közül a későbbi pályákon - természetesen az ellenséget segítve - némelyik még mozog is. Találhatunk hasznos dolgokat is, úgy mint muníciót, teleportokat, sérthetetlenséget nyújtó pajzsokat, vagy antigravitációs csomagokat, melyekkel rövid ideig repülhetünk is. A program a menetek után statisztikát készít a teljesítményünkről, s ebből számolja ki a pontszámot. Akik pedig már megunták a pályákat, azok szerkeszthetnek maguknak újakat, a Matrix Editor segítségével. Mindezek persze az egy játékos üzemmódra vonatkoztak.


Egy biztos: a Spectre VR nem nyeri el az év grafikája címet.


Ilyen amikor egyszerre hárman támadnak ránk.

Lehet azonban multiplayer módban többen is hálózaton vagy modemen keresztül játszani. Ilyenkor sajnos minden játékosnak meg kell vásárolnia a programot, ami mondjuk ha nyolcan akarunk játszani, elég kényelmetlen, de a hatás némileg kárpótol minket. Ebben az üzemmódban mindenki végtelen élettel indul, s választani lehet, hogy adott idő leforgása után vagy egy bizonyos pontszám elérésekor fejeződjön be a játék. A játék célja illetve szabályai pályánként mások, érdekességképpen megemlíteném a Base Raidet, ahol a játékosok két csapatot alkotva küzdhetnek egymás ellen a mostanában divatos lézer-arénák szabályaihoz hasonlóan. A csaták hevében a Shift + valamelyik funkcióbillentyűvel még üzeneteket is küldhetünk ellenségeinknek, olyanokat mint például "Most meghalsz te mocsok!".

A Spectre VR ugyan grafikailag nem kiemelkedő, az egyjátékos mód pedig igen nehéz, a fantasztikus multiplayer üzemmód miatt azonban mégis előkelő helyet mondhat magáénak a saját kategóriájában.

Chaos Control

Az Infogrames Chaos Controlja szintén a jövőben játszódik, ám cselekményének gyökerei 1972-ig nyúlnak vissza. Ekkor bocsátották fel ugyanis a Pioneer 10 nevű űrszondát, információkkal a földi életről és a Föld koordinátáival. 2050-ben, miután a szonda elhagyta a naprendszert, hirtelen elvesztették a kapcsolatot a szondával. Először csak műszaki hibára gyanakodtak, ám hamarosan kiderült, hogy sajnos rosszabb a helyzet: a szonda idegen hódítók, a Kesh Rhanok kezébe került.

A mi feladatunk egy fiatal lány, Jessica Darkhill hadnagy személyében a Föld megvédése, illetve az ellentámadás lesz. Először Manhattant kell kipucolnunk az idegen hódítóktól, azután a földi komputerekből kell kiirtani a Kesh Rhan vírusokat egy virtuális világban. A harmadik részben a világűrben a Kesh Rhan flottához közeledve folytatjuk a pusztítást, végül egy csapdával teli labirintusból kell épségben kikecmeregnünk. Mindezeket Manga környezetben, a Nova Storm stílusában - tehát nem real time-os - vektoros hátterek előtt tehetjük, néhány Silicon Graphics animációval kísérve.



Egy kis városnézés Manhattanben.

A vektor hallatára az ember azt gondolná, hogy ennek köszönhetően a játéknak nincs nagy gépigénye, erről azonban szó sincs. A minimum követelmény 486DX, s mellesleg nem árt, ha egy elég gyors videokártyával rendelkezünk. Egyszerűen érthetetlen számomra, hogy pl. a Cyberia, melynek a játéktere szintén majdnem egész képernyős volt, ráadásul ott a grafika renderelt volt, teljesen akadozásmentesen futott egy átlagos gépen is. Az sem egészen világos, hogy ha az átvezető képsorokat olyan gyönyörűen meg tudták csinálni, miért nem írták úgy az egész játékot. Talán nem volt elég hely a CD-n? Valószínűleg persze csak annyiról van szó, hogy egy konverzióval nem strapálják agyon magukat a programozók. Mindezekhez ráadásul még hozzájárul az is, hogy a játék kizárólag csak SBII-es (vagy 100%-ig kompatibilis) hangkártyával hajlandó együttműködni, tehát ha nem ilyennel rendelkezünk, inkább audio nélkül indítsuk a programot. Az az igazság, hogy a Chaos Control PC CD-s változata egy kiemelkedő alkotás lehetett volna két évvel ezelőtt. Manapság azonban csak egy erős közepest érdemel.


A Kesh Rhan vírus kitör a processzorból.

SÉGLÁZ

Hi-Octane

Hogy még mindig a XXI. századnál maradjunk, nézzük mit alkotott a Bullfrog. A Hi-Octane címet viselő mű-vük-ben a jövő század halálos utcai versenyeihez csatlakozhatunk. A versenyek gyönyörűen kidolgozott texture mapped pályákon zajlanak, mondanom sem kell tehát, hogy a 486DX és a 8MB RAM ezúttal is minimum követelmény. A Hi-Octane azonban szerencsére ezt ki is használja.

Hat féle pályát találunk a CD-n, melyeken sivatagban, hegyek között és városban is versenyezhetünk. Szintén hat féle autó közül választhatunk, melyek fegyverzetükben, páncélzatukban, s ezzel összefüggésben sebessé-gükben különböznek. A versenyben a gáz tövig taposásán kívül az ellenfeleink kilövése lesz a feladatunk, melyhez egy fedélzeti golyószóró és néhány hőkövetős rakéta is a rendelkezésünkre áll. Ezeket az eszközöket persze ellenfeleink is előszeretettel használják. A futamok során, ha az üzemanyagunk, a pajzsunk, vagy a lőszerünk fogytán lenne, két lehetőség kínálkozik: vagy kilövünk egy ellenfelet, s attól vesszük el, vagy kihúzódunk a pálya menti töltőállomásokra. Ha esetleg minket lőnének ki, vagy elfogyna az üzemanyagunk, úgy még nem esünk ki, csak meg kell várnunk az első javítóűrhajót. A versenyekben a cél természetesen az első hely megszerzése, de ez inkább csak a továbbjutáshoz fontos, a futamok végi értékelésnél ugyanis a gép az általunk kinyírt ellenfeleket és a lövéseink találati százalékát is figyelembe veszi. A játék egyéb paraméterei mellett az irányítás is tökéletes. Bár első nekifutásra talán szokatlan lehet, mivel az autók a pálya felett lebegnek, így egy kicsit furán viselkednek a kanyarokban. Talán ha külső nézetből játszunk, úgy hamarabb megszokhatjuk. A grafika tökéletes, ha például autónk kicsúszik a betonról, úgy a rotorja felkavarja az út menti port, stb.



A rajt után még egyben van a mezőny.



Ebben a körben halálos voltam: McLalin már a második áldozatom.

Csakúgy mint a Spectre VR-nél, itt is lehet hálózaton keresztül többen is játszani, akár mind a 8 indulót is emberi irányításra tehetjük. A Hi-Octane esetében csupán egy dolgot hiányoltam: miután a bajnokságon elsöprő fölénnyel nyertem, még egy gratuláló képernyőt sem kaptam.

Terminal Velocity

A végére hagytam az igazi csemegét, az abszolút meglepetést, a Terminal Velocity-t. Számomra legalábbis meglepetést okozott, mivel a "nagy" CD-s anyagok közepette, szinte csak véletlenül került a szerkesztőségünkbe a Terminal Velocity amerikai shareware verziója, mely a játék első három szintjét tartalmazza. Európában egyébként a kész, kilenc planétát tartalmazó játékot, mely egy extra animációkkal ellátott CD-s verzióban is megjelent, a US Gold forgalmazza, remélhetőleg tehát hamarosan a magyar boltok polcain is jelen lesz.

Nos, lemezes verzió lévén, a játékot kissé lefitymáló arckifejezéssel tettem fel a winchesteremre, ám amint elindítottam, az első döbbenet után fel sem tudtam állni a gép mellől, míg végig nem játszottam az említett három szint összesen kilenc pályáját. A játék egyszerűen fantasztikus. Egyesíti magában a Descent csodálatos texture mapped grafikáját (sőt még túl is tesz rajta), az eddig csak leginkább konzolon (például a 3DO-s Total Eclipse-ben, vagy a SNES-es Starwingben) tapasztalt egyszerű, és mégis izgalmas játékmenettel. A hajóval eltévedni szinte lehetetlen, mivel egy nyíl mindig mutatja az útirányt. Különböző bolygók felszíne felett, alagutakban, hatalmas űrbázis mentén száguldozhatunk a tökéletes 3D-ben. Az objektumok és az ellenséges űrhajók, tankok, rakéták szintén szépen kidolgozottak, s minden szint végén hatalmas főellenség vár minket. Mindezt a program a 486DX/33 minimum konfiguráción is kielégítő sebességgel teszi, miközben az akció alá a Blasterünkből rendesen hangszerelt muzsika festi a hangulatot.



A második pálya lézerágyúinak esélyük sincs ellenem.



Az első pálya főnökét mintha már láttam volna a StarWing-ben.

A tökéletes multiplayer mód, a Spectre VR-nél is említett játékosok közötti üzenetek váltása szintén megtalálható a programban. Simply the best shoot'em up és még sorolhatnám a magasztaló jelzőket, de azt hiszem a képeink önmagukért beszélnek.

Vári Zoltán

Négyen is szállnak a ringbe '95-ös nyár legmasszívabb űrjátéka címért!

AZ

576 KByte

MEGNYITOTTA LEGÚJABB ÜZLETÉT

A WIZARD'S

VIZUÁLIS SZÓRAKOZTATÓ KÖZPONTBAN

A TOP TEN SHOPBAN.



Kultúrált környezetben válogathatsz a legfrissebb CD-ROM-ok és konzolos kártyák között.

Széles választékban kaphatók vadiúj PC-s és konzolos (SEGA, NINTENDO) játékok.

Ha pedig elkapott a hely varázsa, kipróbálhatod a legújabb játéktermi csodagépeket is.

Az Irányi utcában a Ferenciek terénél nyitva 11-01-ig (Az 576 KByte Shop este 10-ig látogatható)

VERSENY A MORTAL KOMBAT 3-ON!

A WIZARD'S VERSENYRE HÍVJA A LEGJOBBAKAT A MORTAL KOMBAT 3-ON! VERSENYEZNI LEHET SZEPTEMBER 29-TŐL OKTÓBER 22-IG MINDEN NAP 15-17 ÓRÁIG. A NEVEZÉSEKET 14-15 ÓRÁIG VÁRJUK.

DÍJAK:

I. 2 ÉVES ELŐFIZETÉS AZ 576 KBYTE MAGAZINRA
II. 5.000,- FT ÉRTÉKŰ WIZARD'S AJÁNDÉKKÁRTYA
III. 2.000,- FT ÉRTÉKŰ WIZARD'S AJÁNDÉKKÁRTYA

A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1995. június 1-től eddig soha nem nyújtott előnyökkel indítjuk előfizetési akciónkat. Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri,

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer

5,76% árengedménnyel

vásárolhatsz

az 576 KByte budapesti, győri, pécsi és a Wizard's játékteremben található boltjában a részedre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.
Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig, amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet a részükre küldött csekken befizetik.
Akciónk a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik. Rendelés esetén mellékeld a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részedre.
Engedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyek már eredetileg is akciós áron vásárolhatók.

Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható régebbi számainkból!

*Szeretnénk azonban figyelmedet felhívni valamire: a megrendeléskor gondolj arra, hogy az összeget **postaköltség** is terheli. Komoly többletmunkát jelent nekünk, ha a kiküldött csekk láttán sokan meggondolják magukat, mert nagyobb összegről szól, mint az újságok ára összesen. Nos, ez a többlet a postaköltség - mint azt a hirdetéseink alján mindenhol olvashatod.*

Köszönjük figyelmedet, továbbra is várjuk megrendeléseidet.

Megrendelő

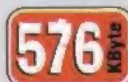
E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

- ❑ **negyed évre: 850,–**
- ❑ **fél évre: 1.650,–**
- ❑ **egy évre: 3.200,–**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban
Megrendelő neve: ____________________
Címe: ____________________
Irányítószám: ____________________
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:
Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft minden további sor 120,– Ft + 25% ÁFA = 150,– Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 600,– Ft + 25% ÁFA = 750,– Ft minden további sor 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KERES

• Eladó Amiga CD32-re 9 játék (pl: Beneath a Steel Sky) Keresem Amiga CD32-re a Theme Park nevű játékot. Dienes Zoltán Gödöllő. Tel.: 06-28-310-409

AMIGA KÍNÁL

• Eladó Amiga CD32-re 9 játék (pl: Beneath a Steel Sky). Keresem Amiga CD32-re a Theme Park nevű játékot. Dienes Zoltán Gödöllő. Tel.: 06-28-310-

• A500, 1 MB RAM, TV-modulátor, 250 lemez. I.ár: 30e., Philips st.mon. irány ár: 30e., CD32 játékokkal I.ár: 50e., Érd.: Lóránt Norbert, 4034 Debrecon, Repce u. 4

• Eladó A1200 + C1940 Multisync monitor + 80 MB HD + 2 joy + egér + lemezek + A1200 felhasználói kézikönyv. Érd.: Bodi Mihály 06/52/381-846

• Eladó A1200 + 171 MB Winchester + 1085s monitor + HD-s külső drive + 230 db lemez + joy + egér + pad. Ára 80.000Ft. Cím: Horsa Csaba 8660 Tab, Óvoda utca 42.

• Amigához 5.25 külső drive 100 db lemezzel 12.000 Ft-ért eladó. Cím: Baczai Pál 5900 Orosháza, Juhász Gy. 42. Tel.: (munkahelyi) 06/68/341-297, 9-16-ig

• Amiga500 tartozékokkal eladó. Ár: 30.000Ft Érd.: 06-20-354-680

• Tartozékokkal együtt eladó egy megkímélt, kiváló egészségnek örvendő Amiga500+. Sürgős, olcsó, megéri! Cím: Sárossy Bálint 1118 Bp., Somlói út 30A. Tel.: 1861431

• C1085 stereo monitor 20.000Ft körüli áron eladó (A500, A600, A1200-hoz). Csöndes Áron, Bp., Tel.: 215-78-05

• Amiga1200 + színes monitor, lemezek, egér, joy, printer eladó. Ár: 90.000Ft. Érdeklődni lehet: Faragó Mihályné Tel.: 290-21-11 este 18-tól

• Eladó original Amiga CD32-re a Pinball Illusions című program. Irányár: 4000Ft. Érdeklődni lehet 19 óra után a (35) 367-390-es telefonszámon.

• Amiga CD32 + 6 CD + monitor eladó. Érd.: Németh László (06-59) 311-801 (19 óra után)

• Eladó egy CD32 + 2 joy + Euro-Scart csatl. + 10 játék: Tower Assault + Super Stardust + Lotus Drive + Microcosm + Banshee stb. Irányár: 65.000Ft Tel.: 1129-570 20-21h között. Szamoli utána!

AMIGA CSERE

• CD-32-re eladom vagy elcserélem: D/Generation, Pirates! Gold, Donk, Universe, Deep Core, Rise of the Robots, Diggers-Oscar, Trolls, Mean Arenas, Zool, Disposable Hero. Tel.: 222-71-48.

• Amiga CD32 4 CD-vel eladó vagy SNES-re cserélhető. CD-ket külön is eladom. Érd.: 19 és 20 óra között. Tel.: 06/72/439-549

C64 KÍNÁL

• Eladó C64 + floppy + 2 db joy + lemeztartó + 60 játéklemez + szakkönyvek. Ár: 20.000Ft. Cím: Magyarlak Kossuth L. út 19. Tel.: 94-440-221 (18 óra után)

• Eladó C64-II + 1541/II floppy, zöld Philips monitor + 2 db joy + 40 lemez játékokkal. Ár: 20.000Ft. Cím: Kanizsai Anett 1121 Bp., Hunyadi köz 12.

• Eladó egy alig használt, kitűnő állapotban lévő C64-hez való 1541-II-es floppy drive. Cím: Kamer Nándor 2440 Százhalombatta, Kodály Z. st. 12. 6/25.

PC KERES

• Keresek eredeti Detroit programot PC-re. Tel.: 227-65-91

PC KÍNÁL

• Eladó egy jó állapotban lévő 286 XT személyi számítógép Hercules monitorral. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 06/23/355-981 Mester Emil (Százhalombatta) Megadrive csere is érdekel.

• 386DX-40 + 270 MB Winch. + 4 MB RAM + 512 KB VGA + 14" SVGA LR színes monitor + 1.44" floppy + SB 2 VE hangkártya + SBS38 aktív hangfalak + 20 db lemez + m.szűrő + egér + egérpad. Ár: 130.000Ft. Tel.: 22/319-474 Szabó Barnabás (a gépre 6 hónap garancia)

• Eladó egy mono VGA monitor 6000Ft-ért. Tel.: 284-1999.

• Eladó egy eredeti NBA LIVE 95 című PC-CD-s játék. Ár: 6990Ft. Érdeklődni: Király Csanád Tel.: 1-665-478

• **Eladó egy 386DX-40 alig használt 1 éves alaplap, RAM nélkül, AMI-BIOS-szal. Irányár: 12.000Ft. Érdeklődni (este): 06-99-318-418**

• Eladó egy eredeti NHL Hockey '95 és egy eredeti Madden II. CD. Csere is érdekel. Cím: Fürédi Zoltán 2085 Pilisvörösvár, Bocskai út 22. Tel.: (06-26) 330-560

• Eladók az alábbi eredeti prg-k: Falcon 3.0 5.25 (4500) MIG-29 Update 3.5 (3000) 1942 PAW 3.5 (6000). Cím: Pock Csaba 7400 Kaposvár, Kárpát u. 10.

• 486DX4/100 vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. Tel.: 06/30/502-804 Mátrai László (A készüléken 1 év garancia van)

PC CSERE

• Elcserélném Falcon Gold CD-s játékomat Doom 2-re vagy SSF71-re (játékonként is). Érd.: levélben. Cím: Németh Péter 6546 Gyarmat, Magyar u. 186.

• Eladom vagy elcserélem Day of the Tentacle című programomat. Cím: Fehér Mihály 2688 Vanyarc, Szabó út 37.

EGYÉB KERES

• SEGA MD-hoz keresek cserére a: V.Racing, J.W.Snooker, Outrunner, M.Machines, Kawasaki S.B., Pitfall, J.V.U.Strike, Cannon Fodder, Zero Tolerance, The Lawnmower Man. Érd.: 06/96/417-182 Hivf Zsolt

• Keresem az 576 Kbyte újságokat a 90/1-es számtól a 93/10-es számig. Érd.: Nagy-Kovács Ákos 4484 Ibrány, Árpád út 45.

• Jutányosan keresek jó állapotú Game Gear-t AC-adapterrel, tölthető akkuval, TV-tunerrel. A kiegészítők külön is érdekelnek. Tel.: 79/322-729

• MD-re keresem Mortal 1-et. Cserébe 2 db kazettát tudok adni. Hegedűs Zoltán Őrhalom, Kossuth u. 1

• SEGA MD-t vagy SNES-t vásárolnék programokkal, esetleg cserélek vagy eladok a meglévőkből. Cím: Juhász Attila 4400 Nyíregyháza, Új út 6. Tel.: 06-42-311-598 este 19 óra után

• Atari-800XL programokat keresek. Cím: Farkas Zoltán 8800 Nagykanizsa, Berzsenyi u. 7/b. 4/10.

EGYÉB KÍNÁL

• Eladó: Game Boy + hálózati adapter + elem adapter + Kirby's Dreamland. Ugyanitt SNES programok eladók: M.Kombat, M.Carnage, Zelda + A/V kábel. Érd.: 06/34/382-854

• Eladó SEGA GG. 6 db játékkal (Fatal Fury, Special Sonic 1-2., Columns, Outrun Europe, Robocop VS Terminator) + nagyító 29.000Ft-ért. Érd.: Mester Emil Tel.: 06/23/355/981

• SNES-re eladó: Toys, Tazmania, Addams F.2., Wolfchild, The Simpsons, Beauty and Beast, Lemmings, Zelda, Road Runner, Super Hockey, Asterix, Empire Strikes Back. Ár: 2500-6000 között, cserélek is. Tel.: 06-60-342-108

• Eladó MCD II. 23.000-ért és 2 db CD játék (Jaguar, Night Trap) 5000-5500-ért. Sonic3 6.000-ért, vagy a játékokat 32x játékra cserélném. Tel.: 277-97-09 (19h-tól)

• Olcsón eladnám SMD és SNES kazettáimat. Érdeklődni lehet: Lucza Balázs 1067 Bp., Eötvös u. 39. fsz.1/b Tel.: 112-89-50 (este)

• Game Gear + 4 játék + S.Chaos 21.000Ft-ért, GP Rider, PGA Tour G., S.Monaco GP2, vagy elcserélhető SMD-re, CD-ROM-ra. Érd.: Bálint Tamás 6791 Szeged, 48-as u. 18.

• Nintendo 4 játékkal, 2 joystickkal eladó. Irányár: 22.000Ft. Tel.: 0626310096

• Eladó: SEGA MD II + 2 joy + 8 db játék, Game Boy + Tetris. Cím: Katona Pál 2651 Rétság, Rákóczi út 47.

• **Eladó töltéves Super Nintendo + 1 joy + Mortal Kombat2. Ár: 19.900. Tel.: 1-732-748 (19-21h között)**

• SEGA MD + 2 joy + Sonic2 + FIFA Soccer '94 + Rock 'N Roll Racing 30.000Ft-ért eladó! Cím: Benedek Attila 6120 Kiskunmajsa, István király u. 40.

• Eladó SEGA MD II + 2 joy + 7 játék (Sonic2, Spinball, Knuckles, ToeJam, World of Il., Ecco, Lion King) 50.000Ft-ért. Tel.: 1648-619

• Eladó SEGA MD II. +2 játék (Shadow Dancer és Sonic2) + 3 joy (2 db 3 gombos, 1 db 6 gombos). Irányár: 23.000Ft. Tel.: 06 96 487-090 Érd.: 2-8 óráig

• Super Game Boy, új állapotban eladó. Irányár: 7.000Ft. Érdeklődés esetén Super Nintendo kazettára cserélem. Érdeklődni Tel.: 06-52-434-835

• Eladó egy Game Gear + hálózati adapter. Tel.: 1129-570

• Eladó SEGA MD + MCD + játékok. Irányár: 60.000Ft. Cím: Nagy Zoltán 1144 Bp., Gvadányi út 28-30. 1/22. Tel.: 222-80-20 17-20 óra között

• SNES kazetták eladók, cserélek: Donkey Kong Country, Starwing, S.Star Wars, Mortal 1,2. Tel.: 258-23-40

• Eladó SEGA 32x + Doom + 6 gombos joy + MD2 + Ecco + Aladdin + Bodycount + MK2 + 2 joy. Irányár: 75e.Ft. Külön: 40-40.000Ft. Doom-ot, Metal Head V SWA-ra cserélem. Cím: Berta Sándor 5083 Kengyel, Szabadság u. 35.

• Eladó MD-re LHX Attack Chopper - 5900, Sonic3 - 6000, Incredible Hulk - 5900, Street Fighter II - 6000-ért. új! Cím: Fehér József 5440 Kunszentmárton, Bajcsy Zs. u. 2.

• SEGA MD-re eladó + elcserélhető: Tiny Toon, Sonic1, Bubble & Squeak + USA adapter. Keresem: Pitfall, Lion King, Super Bomberman2. Érd.: 06/96/417-182 Hivf

• Sürgősen eladó 2 SNES játék + 22 játék + 5 joy + USA adapter + Tribal tap. Tel.: 251-04-42 Bp.

• Eladó Amiga500, 420 db lemez, 3 gombos egér, 4 joystick, TV-modulátor, stereo zene. Irányár: 55.000Ft. Ugyanitt SNES Mortal Kombat2, Super SF2. Irányár: 35.000Ft vagy a két géppel 486 PC-re cserélném. Cím: Hegedűs János Tata Pf.: 20/3/4 2891

• Eladó egy alig használt Game Gear + hálózati adapter + 7 játék. Ár: 27.000Ft. Tel.: (54)452-348 csak este 19 óra után

• Eladó SEGA MD + 2 db joy + Sonic2. Ár: 15.000Ft. Továbbá eladó Red Zone 5.000 Ft. EA Sports (Hockey + John M. Football) 4.000Ft. Ugyanitt C64 + magnó 4.000Ft. Tel.: (42)341-728 (18 óra után)

• Eladó SNES + 2 joy + 2 db játék + Universal adapter 29.000Ft-ért. Cím: Nászer István 4025 Debrecen, Csapó u. 87.

• Eladó SEGA MD + 2 joy (6 gombos programozható) + konverter (japán, amerikai) + Mortal Kombat + Sonic. Ár: 27.000Ft. Jenei Gábor 4900 Csillaghalom, Akácfa u. 2.

• Felfújva SEGA MD 2. + 2 joy + Mortal Kombat2 eladó. Irányár: 25.000Ft. Érdeklődni: Szabó Zsolt 6787 Zákányszék, Tömörkény út 53.

• Eladó vagy elcserélhető 4 db SEGA MD program (Wolverine, Turbo Outrun, Dark Water (USA), Lion King. Árak: 7.000Ft. Cím: Villás Róbert Tel.: 06/42/381-381

• Eladó SNES + játék + control pad + Super Game Boy 25.000Ft-ért. Érdeklődni a 06/27/313-115-ös telefonon.

• SEGA Megadrive II. + 2 db joy + 4 db játék sürgősen, olcsón eladó. Vas Gábor 1136 Bp., Tátra u. 11. Tel.: 1-200-054

• Eladó SEGA MD2 + 2 joy pad + 2 játék. Ár: 25.000Ft. Cím: Földesiny Róbert 2523 Sármás, Hunyadi János u. 32. Tel.: 06-60-348-475

• Eladó SEGA Megadrive-ra FIFA Soccer '94 (szuper foci) 6000-ért. Harcos Gábor 8100 Várpalota, Veszprémi út 6. Tel.: 88/372-359

• Eladó egy NEO-GEO +1 joy + Art of Fighting 55.000Ft-ért. Érdeklődni: Simon Benjamin Tel.: 22/426-078 (egész nap)

• SEGA Mega CD II. + 4 játék családi okok miatt eladó, csak egyben 55.000Ft-ért. (Pl. Sonic, Star Wars) + CD adapter. Alkudni lehet. Tel.: (28)310-124

• Féláron eladó egy kitűnő állapotban lévő MD II. teljes tartozékokkal + 6 gombos joy + 9 db játék és egy 32x bővítő, 3 db játékkal. Tel.: 06-24-365-025 Varga Károly

• SEGA Master System II. + 2 joy, 5 játékkal, 4 hónap garanciával olcsón eladó. Árajánlatot is küldhetek. Cím: Balogh Péter 4811 Kisvarsány, Kölcsey u. 10.

• SNES + 2 pad + adapter + 9 program (D.K.Country, Super SF2, Mickey Mania, Dracula, J.Park, Starwing, M.Kart, M.World, M.A.Stars) eladó! Érd.: 06-29-338-426 (délelőtt)

EGYÉB CSERE

• Elcserélném SMD2-höz való Ecco the Dolphin című játékot Star Wars-ra. Érdeklődni: Tasaber Gábor 1122 Bp., Abos u. 3. (17-20 óráig)

• SNES Indiana Jones kazettámat elcserélem Super Metroid3, DK Country, Cool Spot vagy SF2 valamelyikére. Szombati Péter 2424 Előszállás, Szőlőskert 2.

• CD32-re Rise of the Robots CD-met elcserélném Microcosm v. Lotus Drive-ra. Ugyanitt keresek GB-re olcsó prg-kat. A GB Mario and Yoshi eladó. Cím: Bíró Sándor 5931 Nagyszénás, Arany J. u. 14.

• Super Nintendo kazettát (Super Castlevania IV.) cserélnék Super Mario All Stars-ra. Cím: Gergely Krisztián 9073 Bőny, Ady Endre út 15/a

• Eladom a Cannon Fodder MD játékom vagy elcserélem WWF Raw-ra. Cím: Görgényi Szabolcs 4700 Mátészalka, Szőlőskert u. 2.

• SEGA MD-re Davis Tennis-t elcserélném vagy eladnám. SNES-re World Heroes II-t szintén elcserélem vagy eladom. Írjatok! Pap Erika 8000 Székesfehérvár, Malom u. 32.

SEGA MD-hoz keresek cserére a: V.Racing, J.W.Snooker, Outrunner, M.Machines, Kawasaki S.B., Pitfall, J.V.U.Strike, Cannon Fodder, Zero Tolerance, The Lawnmower Man. Érd.: 06/96/417-182 Hivf Zsolt

A 95/7-8-as számunkban megjelent rejtvényünk helyes megfejtései:
1. AKIRA, 2. BEN & MAUREEN, 3. PINBALL VISIONS

Manga videókazettákat nyertek: [illegible] (Budapest), [illegible]

Full Throttle soundtracket nyertek: [illegible] (Budapest), [illegible] István (Debrecen), Ferró Ádám (Esztergom), [illegible] (Budapest), [illegible] Péter (Miskolc), [illegible] (Tamási), [illegible]

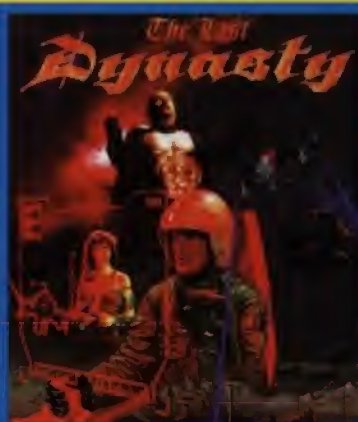
Pinball soundtracket nyert: [illegible]



Ebben a hónapban is hajlandók vagyunk három MANGA filmet kisorsolni azok között, aki helyes megfejtést küldenek erre az igazán könnyű kérdésre: mit jelent magyarra fordítva a MANGA szó?

GO FOR THE BURN
SUPER TURRICAN 2

Játékos kedvű SNES tulajdonosok figyeljetek, itt a lehetőség: 30 darab SUPER TURRICAN 2 óriásposztert sorsolunk ki azok között, akik helyesen válaszolnak a következő kérdésre: hány szint tud a képernyőre varázsolni a SUPER NINTENDO?



Két [illegible] THE LAST DYNASTY [illegible] THE LAST DYNASTY-t.
1. [illegible]
2. [illegible] SVGA [illegible]
X. A szóbanforgó játék logikai stílusú, s a legszebb, amit eddig PC-re készítettek.

THE ULTIMATE DOOM

ÚJRA KITÖRT A JÁRVÁNY, EGYRE TÖBB A FERTŐZÖTT!

Remélem nem állítok ki szegénységi bizonyítványt magamról ha kijelentem: a PC-men kizárólag egy (pontosabban kettő) olyan játék található, amely az első perctől fogva a winchin tanyázik és nem is szándékozom letörölni. Akármi is történik, nekik mindig lesz hely. A DOOM/DOOM 2 programokról van szó. Abból az okból foglalkozunk most újból velük, mert a közelmúltban megjelent a DOOM átdolgozott verziója, a THE ULTIMATE DOOM.

MIVEL EGY CSECSEMŐNEK MINDEN VICC ÚJ...

Az UD elő ránézésre semmiben sem különbözik a régi változattól. Abból az apropóból dobták piacra, mert a DOOM "hivatalosan" (dobozolva, bolti árusításra szánva) sohasem jelent meg Angliában. Akiknek megvan, azok mindannyian az ID GAMES-től rendelték meg (khmm...). Van azért egy kis trükk is a dologban: egy új epizóddal azért kiegészült a program, s mivel a profik tudják, hogy mi vár rájuk, ezer százalékra megveszik ezt a játékot is. Ilyenek vagyunk: 9 fránya új pályáért képesek vagyunk újra egy halom pénzt kiadni! Persze ez csak vicc volt - ez a 9 pálya igazi ID mestermunka, újabb hetekre odaszegezi a gép elé a vérbeli DOOM megszállottakat.

THY FLESH CONSUMED

Ez a cím elég sokat sejtet - nem véletlenül! Az új epizód története profi módon van a két rész közé beékelve. Emlékeztek az INFERNO epizód végére? Hősünk


Akárhogy is számolom, itt négy piros gömböc jön egyszerre.


Olyan sűrűn vannak, hogy egy lövéssel hármat is könnyű leszedni.

visszatér a pokolból a Földre, ahol azt látja, hogy a dögök már ide is átjöttek és elkezdték pusztító hadjáratukat. Az eget a látóhatár mögé lebukni készülő nap festi sárgáspirosra, a háttérben egy égő épület, előttünk a fűben egy nyuszi feje virít karóba húzva. Nos ez a nyúl volt Daisy, a főszereplő kedvenc háziállata. Emberünk elinul hát, hogy megfizessen a szörnyeknek, melyek egy közeli városban tanyáznak. Ebben a nevenics városban játszódik tehát a negyedik epizód.

A THY FLESH CONSUMED-nél úgy vettem észre, hogy új grafikai elem nem került a játékba. Ami az egyetlen feltűnő újítás, az a minden pályánál megegyező háttér, amely egy elképesztően gyönyörű sárgás naplementét ábrázol (érthető okból). A szörnyek és a fegyverek nem változtak, hiszen éppen csak hogy megérkeztünk a pokol bugyraiból.

Ezt a 9 pályát (természetesen a kilencedik egy rejtett szint, ugyanúgy, mint az előző 3 epizódnál) a képzett és tapasztalt játékosoknak szánták. Sokkal nehezebb feladat vár ránk, mint azt megszokhattuk, de a pályák felépítése nagyon profi, logikus és látszik, hogy abszolút megfelelő személyek tervezték őket. Ezt azért mondom, mert több tucat más által készített



.WAD file-t teszteltem már végig, de nagyon kevés olyan volt közöttük, amely tényleg hozzáértésről tanúskodott volna. Tényleg, gyártottatok már saját pályát? Állati nehéz egy igazán jót összehozni... Szóval ideje volt már, hogy az ID fiúk újra megtornáztassanak minket! Kivétel nélkül minden szintet végig tudtam játszani úgy, hogy csak a pisztollyal


Az utolsó pályán minden kedves ismerősünk együtt van.


Szép kilátás nyílik az ódon várkastélyra.

kezdek és nem mentek állást - nálam ez a jó pálya mércéje (volt, amelyikkel két napig szenvedtem). Ha vért izzadva és századszorra is, de a stukkerral kezdve be lehet fejezni, akkor az a szint profin van megtervezve (ha túl sok a fegyver, vagy csalás nélkül megoldhatatlan a feladat, akkor oda az izgalom). Az ID fiúk által kreált szinteken minden ki van számolva.

ÁLLATI JÓ EZ AZ ÚJ 9 PÁLYA...

Érdekes, de ezúttal egészen különös hangulata van a pályáknak. Tényleg olyan városkaszerű feelingjük van, mintha az első háztól kezdve az utolsóig felfedeznénk egy települést. Sok-sok deszka, faépítmény, víz, híd, miegymás, aztán a vége felé egy hatalmas vár és egy erődítmény. Jó végigmenni a helyszíneken, egy perc unalmas rész sincs. Nincsenek feleslegesen telepített hullák és csonkok (az amatőr pályaszerkesztők előszeretettel dúsítják a szintjeiket efféle gyakran illúzióromboló és felesleges elemekkel) - csak ott, ahol az szükséges. A titkos szobák és dolgok nagyon el vannak dugva, jobban, mint azt megszokhattuk, párat csak vakszerencsével lehet megtalálni. Talán nem hiszitek el (vagy csak én


A hatalmas vár gyomra kellemetlen meglepetést rejt.

vagyok béna), de a következőt tapasztaltam: ha a századik nekifutás után már kívülről tudom a pályát, még akkor sem vagyok képes faarccal végigmenni. Mindig valami közbejön, máshogyan sikerül, valami probléma mindig adódik. És ezért állati jó ez a 9 új pálya. Őszintén remélem, hogy ha lesz DOOM 3, akkor az is ugyanúgy lesz felépítve, mint az eddigi részek. Mert szerintem ennél több már nem kell!

Martin

576 KByte ÉRTÉKELŐ

ULTIMATE DOOM — KIADJA: ID

grafika	9/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	9/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **97%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 15MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

FRANCIA-JAPÁN KOOPRODUKCIÓBAN KÉSZÜLT GAZDASÁGI SZIMULÁCIÓ

A CNN JELENTI:

Ma éjszaka eltűnt Dwight Owen Barnes. Az A IV csoport elnökének különgépe utoljára este 8 órakor a tiranai irányítótoronnyal lépett kapcsolatba. Ekkor Jugoszlávia felett haladt, 50 kilométerre a szerb határtól. A skopjei kormány kijelentette, hogy Barnes hollétéről semmiféle információval nem rendelkezik. Az üzletember keresését nagy erőkkel megkezdték, de a régióban kialakult háborús helyzet és a rossz időjárás szinte lehetetlenné teszi a kutatást.

Barnes egy egész világot behálózó ipari nagyhatalmat hagyott maga után. Az A IV csoport a világ harmadik legnagyobb cége 45.000 alkalmazottal és mintegy 4 milliárd dolláros évi jövedelemmel. Az ipari és üzleti élet most kiváncsian várja, ki lép Owen Barnes helyére, ki lesz képes az eltűnt elnök munkájának folytatására.



Ez a rövid kerettörténete az A IV NETWORK$-nek, ami bizony hihetetlenül hosszú fejlesztői munka eredménye. A program első változatát az Artdink nevű japán cég 1986-ban készítette el, de az A-Train Európában nem aratott kirobbanó sikert. Ezt még két továbbfejlesztett kiadás követte, mígnem 1993-ban a francia Infogrames segítségével megkezdődött a program átírása. A végeredmény pedig egy teljesen a mai világ összefüggéseire és törvényeire alapuló gazdasági szimuláció lett.



Egy romantikus áprilisi éjszaka.

A játékban természetesen feladatunk az eltűnt elnök székének elfoglalása és a cég ügyeinek intézése lesz. Ez egy sokrétű feladat, hiszen elődünk rengeteg vállalkozásba fogott. Ezek egy része jó befektetésnek bizonyult, s ezeket tovább kell fejlesztenünk, míg a veszteséget termelő beruházásokat minél előbb fel kell számolnunk. Ezek mellett persze újabb ötletek kivitelezésébe is belefoghatunk, de végig egy cél lebegjen a szemünk előtt: megerősíteni az A IV csoport pozícióját a világ vezető gazdasági hatalmai között.

Az új játékot mindig egy város kiválasztásával kezdjük (tekintve, hogy még csak próbaidőnket töltjük az elnöki székben, nem az egész hálózatot, hanem annak egy kis részét kell irányítanunk). Természetesen minden városban más a gazdasági helyzet és egymástól teljesen különböző problémákat kell megoldanunk.

A cég megerősítésére rengeteg lehetőségünk van. A legegyszerűbb az, hogy területeket vásárolunk és ezeken mindenféle épületeket - lakóházakat, szórakozóhelyeket, stb - építünk és ha sokan laknak a városban, ezek egy biztos, rendszeres jövedelmet biztosítanak. Később a jól működő házakat el is adhatjuk. A másik bevétel a közlekedésből jön. Olyan út és vasúthálózatot kell kialakítanunk, mely az egyre növekvő város közlekedési és szállítási igényeit is képes kielégíteni. Ebből aztán az eladott jegyeken és az állomásokon kiadott üzleteken túl reklámbevételek is származnak. A harmadik út pedig a tőzsde. Itt a cégek papírjainak adásvételéből csinálhatunk nem kis hasznot. Természetesen igazi sikert e három lehetőség egyensúlyával érhetünk el.

Céljaink eléréséhez a legfontosabb, hogy minél több ember költözzön városunkba, s minél több épület épüljön. Emberek eleinte csak a külvilágból érkeznek (szinte minden városban van egy vasútvonal, amelyik lemegy a térképről), az építkezéshez szükséges anyagot pedig vagy vonatok és hajók hozzák szintén kívülről, vagy a már általunk épített gyárak termelik. Az érkező és termelt nyersanyagot csak a gyárak raktáraiban és saját területeinken tárolhatjuk, ezért mind az állomások, mind a gyárak körül érdemes nagyobb földeket vásárolnunk. A másik fontos dolog, hogy a nyersanyagot csak a raktárak közelében használhatjuk fel. Ha távolabb szeretnénk építkezni, a csomagokat először oda kell szállítanunk. A nyersanyagot nem csak saját építkezéseinkhez használhatjuk fel, hanem a virágzó vá-rosba érkező emberek és cégek is ebből húzzák fel épületeiket. Ilyenkor az is előfordulhat, hogy a csomagokat olyan gyorsan elkapkodják, hogy nekünk már nem marad elegendő a következő épülethez.



Az üzleti negyedben már minden négyzetméter elkelt.

KEZELÉS

A programot egérrel érdemes irányítani. Az egér bal gombját használjuk minden kiválasztáshoz és elindításhoz, a jobb gombot pedig a visszalépéshez és a rossz műveletek félbehagyásához.

A fő képernyőn a kiválasztott város képének kinagyított részletét látjuk. Ezt minden oldalról információk, menük és vezérlő gombok veszik körül.

Felső sor

A kép tetején a dátumot és a System menüt találjuk. Itt menthetjük az állást, betölthetünk egy régi játékot és beállíthatjuk a szimuláció sebességét (Game Speed).

Jobb oldal

Itt a városban való tájékozódáshoz szükséges gombok sorakoznak. Legfelül a város műholdas képét látjuk. Ennek méretét a térkép melletti jobbra és balra nyilakkal változtathatjuk. A képernyőn mindig e térkép fehér téglalappal jelölt részét látjuk. A városban való gyors mozgáshoz csak ezt a téglalapot kell a megfelelő helyre tolni, a finomabb helyváltoztatáshoz pedig az térkép alatti nyolc nyilat használhatjuk (itt a lépés nagyságát a nyilak alatti szám átállításával adhatjuk meg). Ezek alatt nyolc gombot találunk, melyek közül a fontosabbak a következők:

BMP - a képernyő tartalmát egy BMP file-ba menti

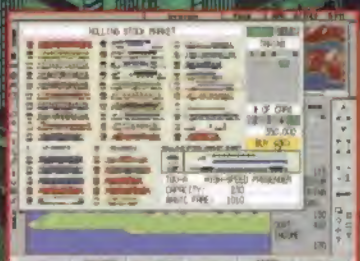
Nyíl - a kép forgatása

Rombusz - A megjelenő csíkon megadhatjuk, melyik legyen a legfelső szint, amelyik még látszik a képen. Föld alatti építkezéseknél vagy a felszín vizsgálatakor így tüntethetjük el a kilátást akadályozó felhőkarcolókat.

Ha a műholdképet teljes méretben nézzük, alatta megjelenik a vonatok vagy buszok sorszáma is. Ekkor bármelyik számra kattintva a választott jármű állapotáról (mit csinál, mekkora a rakománya, mennyi a bevétel) kapunk információt.

Bal oldal

Az ezen az oldalon található gombokkal mindenfélét építhetünk. Egy új épület helyének kijelölésekor a térképen a ház méretét jelző fehér téglalap jelenik meg. Az épületet csak oda tehetjük le, ahol az egész terület szabad.



A mozdonypiac kínálata zavarbaejtő.

Vasút

A szimulációban a legfontosabb szerepe a jól működő vasútnak van. Vonatok szállítják az embereket és az építkezésekhez szükséges nyersanyagokat is. Személyvonatokra minden állomáson szállnak fel és le emberek, s általában arra a vidékre igyekeznek, ahol gazdasági fejlődés várható. A tehervonatok viszont kicsit furcsán viselkednek. Ha rakománnyal érkeznek egy állomásra, minden terhüket lerakják és üresen mennek tovább. Ha nincs hely a kirakodáshoz, viszik tovább az árut. Ha üresen érkeznek, akkor az állomáson tárolt árut felveszik, s azzal folytatják útjukat. Így például előfordulhat az az eset, hogy az üresen érkező vonatok pont a legjobban fejlődő területről viszik el az összes nyersanyagot, ami azt jelenti, hogy itt megáll az építkezés. Ekkor úgy kell átszerveznünk a vonatok menetrendjét, hogy üresen ne érkezhessenek erre az állomásra.

Sín - Ebben a menüben építhetünk újabb útvonalakat (Lay), illetve felszedhetjük a rossz helyen lévő sineket (Remove). Itt 5 elem közül választhatunk. Ebből az első a vízszintes utak, míg a másik négy a négy égtáj irányában emelkedő vagy lejtő utak építéséhez kell. A vízszintes részek építésénél és lebontásánál a bal gombbal először jelöljük ki a sínek kezdetét, majd a végét. Miközben a szakasz végét keressük, baloldalt a legalsó sorban mindig a megjelölt rész megépítéséhez, illetve lebontásának költsége látszik (építéskor benne van a más tulajdonában lévő területek megvásárlása is). Ha az új részt egy már létező vonal folytatásába tettük, a program a két szakaszt automatikusan összeköti. Építés közben a jobb egérgombbal léphetünk vissza.

A földalatti vasutak építéséhez először el kell tüntetni a felszíni épületeket. A föld alatt három szintet használhatunk, melyeket lejtős részek segítségével köthetünk össze (ilyenkor a legjebb lévő szinten segítségképpen a fenti utak alapjait is látjuk). A síneket a felszín felett akár több emelet magasra emelt vágányokon is megépíthetjük.

A sínek összekapcsolásánál néhány szabályt be kell tartanunk. Egy szakaszon csak egy elágazás lehet és a vonatok kanyarodni csak 45 fokos szögben tudnak, tehát derékszögű kanyart nem is építhetünk.

Állomás - Két állomástípus - kicsi és nagy - áll a rendelkezésünkre, s mindkettőből négy ikon jelenik meg a menüben. Közülük azt válasszuk, amelyik a sínek irányának és az üres helynek legjobban megfelel. A két típus között az egyetlen különbség, hogy a nagyokat még tovább lehet bővíteni, míg a kicsiknek ez a maximális méretük. Állomást minden olyan terület közelébe építenünk kell, ahol a közeljövőben nagy fellendülésre számítunk, s a sűrűbb vidékeken a nagyobb épületet válasszuk. Az épületet csak akkor tehetjük le, ha mellette hosszú egyenes pálya halad (ez persze lehet a föld alatt és a felszín felett is). Állomást nem építhetünk elágazás és másik állomás mellé vagy lejtőre.

A nagyobb állomások kibővítéséhez bökjünk az állomásra, majd a megjelenő menüben az Expand-ra. Ekkor két további vágány épül a meglévők mellé (egy állomást legfeljebb kétszer bővíthetünk).

Vonat vásárlás - Itt 30 személy 10 teher és 2 1 sínen futó vonat közül választhatunk. Összesen 30 szerelvényünk lehet, melyeket a menü jobb oldalán látható számok jelképeznek. Ezek közül az aláhúzottak már foglaltak, tehát egy új vonat vásárlásához először válasszunk közülük egy szabad számot. A vonatokat sebességük, kapacitásuk és áruk különbözteti meg egymástól. Ha választottunk, adjuk meg a mozdony után kötött vagonok számát, majd a Buy gombbal meg is köthetjük az üzletet. Ugyanitt adhatjuk el a feleslegessé vált szerelvényeket a Sell gombbal.

Vonat elhelyezése - Az éppen nem használt vagy új vonatok egy központi raktárban várakoznak. Ezeket ebben a menüben állíthatjuk munkába. Ehhez válasszuk ki a vonatot, majd tegyük a megfelelő sínre (ez nem lehet elágazás vagy állomás). Végül a vonat fölötti nyíl nyomogatásával adjuk meg a menetirányt.

Menetrend - Az egyes vonatok útvonalának megadása lesz a legfontosabb és legnehezebb dolgunk. Természetesen csak üzemben lévő vonatoknál van értelme. Ha nem foglalkozunk vele, a vonatok minden állomáson egy órát állnak és elágazásoknál egyenesen haladnak tovább.

A beállításhoz először válasszuk ki a vonat sorszámát. Ekkor alul megjelenik az út során érintett állomások listája. Új állomást úgy adhatunk a listához (vagy egy régit kicserélhetünk), hogy kiválasztjuk valamelyik sort, majd jobb alul, a vasúthálózat térképén rábökünk a megfelelő állomásra. Az állomás neve mellett egy szám mutatja, melyik vágányra érkezik a vonat. Nagyobb állomásokon ezt az értéket a számok feletti két nyíllal állíthatjuk. Olyan állomást és vágányt nem adhatunk meg, amelyre a vonat pillanatnyi helyéről nem tud eljutni, tehát előbb az építkezéseket kell befejeznünk, csak utána jöhet a menetrend.



Ha a város beindul, hátradőlhetünk a karosszékben.

A vágány utáni jel négyféle lehet: Pass - a vonat nem áll meg ezen az állomáson, Go - sima áthaladás, Turn - ezen az állomáson visszafordul a vonat, Start - kezdő állomás (ennek nem tudom, mi értelme van).

Ezt az állomásra érkezés időpontja, valamint az állomáson várakozva eltöltött idő követi. A várakozási idő általában 1 óra, de ezt a Set-tel megváltoztathatjuk.

Állomást törölni a Delete-re kattintással lehet (csak akkor, ha ez az állomás kikerülhető), a Suspend-del pedig egy üres sort szúrhatunk a listába. A Special gombbal egy vonatra megadhatjuk, hogy csak bizonyos hónapokban (amikor nagyobb a zsúfoltság egy vonalon) közlekedjen.

Busz

A buszok és az utak kezelése szinte teljesen megegyezik a vasúttal, de a buszok csak embereket szállítanak és a nagy buszpályaudvarokat sem lehet tovább bővíteni (ezekben egyszerűen több ember fordulhat meg egy nap, mint a kicsikben). Mind a vonatoknál, mind a buszoknál vigyáznunk kell arra, hogy ha egy vonalon több járat közlekedik, ezek összeütközhetnek. ezt a problémát kitérőkkel (és a kitérőben egy kis állomással), többvágányos állomásokkal és a menetrend pontos beállításával tudjuk megoldani.

Építkezés

A termelt és behozott anyagok felhasználásával itt mindenfélét építhetünk. Az épületek a parkok, templomok és iskolák kivételével a cég tulajdonában maradnak, s bevételük is az A4 hálózatot gyarapítja. Itt a következő választási lehetőségek vannak:

Factory - Kicsi és nagy gyár a nyersanyagok termeléséhez.

Amusement - Kétféle vidámpark, stadion és tengeri állatkert a lakosok szórakoztatására.

Lodging - Hotel, panzió és motel, mindegyik három méretben.

Shops - A megfelelő helyen épített áruházak és vendéglők nagyon jövedelmezőek lehetnek.

Leisure - A golf- és sípályák, valamint a vitorlásklubok a pihenést szolgálják.

Various - Parkok, ligetek, templomok és iskolák a környék értékét és így egyéb bevételeinket növelik.

Ennyi pénzzel akár az egész tőzsdét megvehetjük.



Culture - Emlékművek és múzeumok a túristákat vonzzák.

Residence - A bérlakások és házak különböző típusai. Ezek biztosítják, hogy a városba érkező emberek le is telepednek itt.

Lease Bldg. - Irodaházak. Mindig 4 újabb emelet épül rájuk. Amíg az építkezés folyik, az épület tetején egy daru látszik, s eközben az irodákat nem használják.

Real Est. - Itt területeket vásárolhatunk és adhatunk el. Itt a Yours a tulajdonunkban lévő, az Open a megvehető, a Hill a hegyvidéki, a Farm pedig a nem eladó területek nagyságát jelenti. Vásárlásnál mindig egy téglalap alakú területet vehetünk. Ennek két átellenes sarkát kell a térképen kijelölnünk.

Project

Alagút - Először válasszuk ki azt a szintet, ahol az alagutat építeni akarjuk, majd a megfelelő alagúttípust (vasút vagy autóút). Ezután jelöljük ki az alagút kezdetét és mozgassuk az egeret az út folytatásának irányába. Az így kijelölt alagutat a bal gombbal fogadhatjuk el. Alagútat csak akkor törölhetünk, ha a belőle kivezető utakat már töröltük.

Híd - Hidakat csak a talajszinten építhetünk. Kétféle híd létezik, az egyik a vasutak, a másik pedig a buszok számára. Építéséhez válasszuk ki az eddig megépült út utolsó szakaszát, majd az egeret vigyük a kereszteződő víz (száraz részek fölött nem lehet híd) felé.

Repülőtér - Egy városban csak egyetlen reptér épülhet, s ez rengeteg helyet foglal el.

Kikötő - A kikötők jó hatással vannak a gazdaságra, hiszen a hajók a külvilággal jelentenek kapcsolatot, s hordják befelé a nyersanyagot (olyan vasutat ugyanis nem tudunk építeni, amelyik a világunkon kívülről hozna árut). Egy városban legfeljebb 5 kikötő lehet.

1 sínű vonat - Ez a sín csak megemelt állomásról indulhat ki (előbb az állomást kell megépíteni) és csak az 5. vágányhoz csatlakozhat. A sínek végig csak egyenesen haladhatnak és nem lehet rajtuk elágazás.

TGV Europe - Ez egy igen költséges és csak sokára megtérülő vasútvonal. Csak egyenes pályán halad, nem mehet át pihenő központokon és felhőkarcolókon. A megkezdett építkezés már nem törölhető. Ha építkezés közben valaki az útvonalra egy felhőkarcolót épít, a munka azonnal megszakad. Az építkezés megkezdéséhez a kis térképen kell a vasút irányát kijelölnünk.

MAG-LEV - Ez még költségesebb szórakozás, mint az előző és a sínekre ugyanolyan feltételek érvényesek, mint az előbb.

Alsó sor

Az alsó sor gombjaival mindenféle üzleti információkat érhetünk el.

Sales

Miközben a szimuláció megy tovább, az ablak folyamatosan mutatja a cég bevételeit. Három méretben használhatjuk, s a méretek között a címkére kattintással válthatunk. A legkisebb méretben csak készpénzünk, bankkölcsönünk és a bevételek és a tulajdonunkban lévő területek után fizetendő adó látszik. Ha a készpénz értéke negatívba megy át, a cég csődbe megy, s a játék véget ér. Fontos, hogy minden pénzügyi év végén (március 31) legyen elég készpénzünk az adó és a törlesztések kifizetésére. A másik két méretben ugyanezeket az adatokat láthatjuk részletezve, napi, havi és éves bontásban.

Report

Az ablak öt részre osztva az A4 pénzügyi helyzetét mutatja. A részek a következők:

Assets - A cég készpénzben, épületekben, utakban, járművekben és részvényekben lévő vagyona, ***Expenses*** - A karbantartás és üzemeltetés költségei, a bankárok részesedése, ***Liabilities*** - Adó és hiteltartozásunk, ***Equity*** - Egyenleg. A bevételek és kiadások különbsége. ***Income*** - A különböző üzletágakból származó jövedelem.

Subsidiaries - Itt épületeket adhatunk el (Sell), illetve vehetünk (Buy) más társaságoktól. Mindkét esetben egy listából kell kiválasztanunk a megfelelő épületet, az üzletet pedig az OK gomb lenyomásával fejezzük be. Az üzlet után minden esetben jutalékot kell fizetnünk.

Growth - A városról kapunk mindenféle statisztikai információt.

Stock Exchange - A tőzsde szolgáltatásait csak hétköznap 9 és 17 óra között vehetjük igénybe. A tőzsdén 38 vállalat részvényei vannak bejegyezve. Minden részvényről megtudhatjuk jelenlegi értékét (Current Value), mennyit változott az elmúlt héten (Change) és a tulajdonunkban lévő papírok számát (Shares). Vásárlásnál (Buy) a gép kiírja, hogy hány részvényt kínálnak eladásra. A darabszám megadása után az OK fejezi be a vásárlást. Az eladás teljesen hasonlóan működik, de először a Sell gombot kell megnyomni.

Bank

A bank nyilvántartása megegyezik a tőzsdéével. Itt egy listában a már felvett kölcsönöket (Loans Due), visszafizetésük határidejét (Due Date), a kamatot (Rates) és a havi törlesztést (Total) látjuk. A törlesztés határidejét szigorúan be kell tartanunk, sem hamarabb, sem később nem fizethetünk. Új kölcsön felvételénél az összeget az ablak jobb szélén lévő nyilakkal adhatjuk meg. A kamat értéke az visszafizetés hosszától függ. Kölcsönként maximum a teljes vagyonunk (Assets) 70 százalékának megfelelő összeget vehetünk fel.

Itt adhatunk túl a kis haszonnal üzemelő ingatlanokon.

Mint látható, Owen Barnes munkájának folytatása kegyetlenül nehéz feladat lesz. Az ember az első napokban csak próbálkozik, ismerkedik a program kezelésével, s sorra hozza létre a veszteséges vállalkozásokat. Egy idő után azonban a játék kezd barátságossá válni, s innentől a szimuláció rajongók számára maga a paradicsom. Úgy gondolom, ismerek minden említésre méltó, hasonló témájú játékot, de az A4-hez hasonló összetett, a gazdaság minden területére kiterjedő programot még nem láttam. Úgyhogy aki érez magában egy kis bátorságot, kíváncsiságot és szeretné próbára tenni magát, az lásson hozzá. Aki pedig már profinak érzi magát, az eredményét modemen beküldheti a szerzőknek, s részt vehet egy az egész világra kiterjedő versenyben.

A vasúti menetrendek még a MÁV táblázatainál is bonyolultabbak.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

A IV NETWORKS — KIADJA: INFOGRAMES

grafika / hang/zene / kezelhetőség / kihívás (PITE – KORREKT – KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS: **93%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 30MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

cseWegő® 95

Nem tudom ki hogy van vele, de engem agyilag nagyon megviselt az idei nyár. A gatyarothasztó meleg még hagyján, de valami lökött gyerek megszerezte valahonnan a telefonszámomat és azzal szórakoztatott a haverjával, hogy a központi haleledelelosztót kereste nálam naponta 235 alkalommal. Az üzenetrögzítőt különösen komálta, mivel neki aztán zavartalanul megmondhatta a magáét, viszont ha beleszólt valaki a telefonba, akkor hebegve-habogva bogozta ki az izgalomtól összecsomózódott nyelvét. Nem tudom, kinek a kontójára telefonált, de remélem, azóta már kiment a számla és a kiscsávó a haverjával együtt az ülepe borogatásával hűti le fölös energiáját. Minden vicces kedvű jóakaróm figyuzzon ide: elköltöztem, haleledellel már rég nem foglalkozom, azóta beálltam kutyatápátvilágítónak, így akinek ezzel kapcsolatban van valami mondandója, vagy csak egyszerűen szómenése van, az írjon a Csevegőnek. A "jókedélyű" bevezető után jöjjön a nyár néhány közröhelyre számottartó badarsága.

BACK TO THE FUTURE

Nem mindennapi szüleményt küldött be nemrégiben VAJDA GÁBOR kisiskolás kolléga Kaposvárról. Az ákombákom írást alig lehetett kibetűzni, először azt hittem, hogy földönkívüli lányek üzentek, hogy tudassák ország-világgal a nagy hírt, miszerint amikor '47 táján lezuhantak az USA-ban, nem mindegyikük végezte műtőasztalon, hanem néhányan közülük a messze földön vendégszeretetéről és közbiztonságáról ismert Kaposvár City-be teleportáltak. Aztán persze rájöttem, hogy ezek BASIC sorok (ugye most sokakban feltörnek az óvodáskori emlékek?). Kipróbáltam - működik. Csak egy fikarcnyi értelme sincs.

```
5 PRINT "STAR WARS"
10 PRINT "YOU'RE LUKE SKYWALKER"
20 PRINT "AND THE EMPIRE STRIKES BACK"
30 PRINT "I...I.I...I.I...I  READY?"
40 INPUT A$
50 PRINT "THE EMPIRE SPACESHIPS ARE COMING BACK.   READY?"
60 PRINT
70 INPUT B$
80 PRINT "I...>I.I<...I"
90 PRINT "I..O..I      IS THE EMPIRE READY?"
100 INPUT C$
110 PRINT "I....>O<....I"
120 PRINT "THAT'S THE PROBLEM OF THE EMPIRE"
130 END
```

ASZTALT MATRICÁRÓL, EMBERT BARÁTJÁRÓL...

Nemhiába izzasztott meg az idei nyár, úgy látom másoknak is problémát jelentett az árnyékban mért 42 fok. FAZEKAS DÁVID-nak azonban más is problémás:

Bocsánatot kell kérnem a sajtóshubákért, csak annyira lekötött per pillanat a kezem izzadása, nehogy elkezdjen a papír széle kunkorodni a nedvességtől, hogy a helyesírás háttérbe szorul. *(...Néhány soros jókívánságok következnek - köszönjük - majd újságrendelés - ezt is köszönjük -, aztán folytatja...)* Már megírtam a levelet és a boríték címzésével foglalatoskodtam, amikor rájöttem, hogy a borítékra rá kellene írni az előfizetői számot, hogy előnyben részesítsék a levelet. Az előfizetési számot ráírtam egy 576 matricára és felragasztottam az íróasztalomra, de amíg nyaraltam, a szülők eladták az asztalt és nem emlékszem a számomra, illetve 6300-valamennyi volt, 29 vagy 45, már nem tudom. Adnátok egy másikat egy matricácával együtt?

Dávidom! Szétnéztem az irodában, felforgattam mindent a raktárban, átkutattam a pincét, de egy darab nem sok, annyi fölösleges asztalt sem találtam, amit el tudnánk küldeni Neked. Matrica viszont van dögével, milyet parancsolsz? Van kerek csokoládés, lyukas csokoládés, töltött csokoládés, mazsolás csokoládés, izzadságcseppes és sorszámos.

HIPPO DROM

"Titvis 576! Szegíny C64 tulajdonosoknak mán csák böcsületbül kiszülnek prugramok is cikkek. Áz Ámigások májd' minden gip láttán szenvednek, á konzolosok áz új gipek után sí'nak. Ná de a PC-sek!!! Övik á világ. Másnak kár is íni áz újságot! Ákinek ván MINIMUM igy 486 DX-e 50 MHz-cel 4MB RAM-mál áz minden más éddigi gip üsszes játikát léfuttáthatja (már há /nem tehin/ megván nekije á kunverziúja).

Must táláljátok ki milyen gipem ván? Ná? Hát pírszi: 486 DX2, 80 MHz, 8MB. Éz á LEGTUTIBB gép, ennil már (must) csák á DX4 jobb. Hágy miírt? Á Pentium igy PRUCESSZORHIBÁS VÁCÁK! Ná nyugi, vigigprubáltam májd' mindin gipet, de á PC-nél migállapudtam. Yes, oh yes! Y'm the BEST!

Égyib: á CD-RUM melliklétre in is szávázuk (mivel ván CD-RUM meghájtúm). Áz újságutuk tinyleg jú, csák ázt tálálum igy PICZIT tulzásnák, hugy á duplászámbán ázirt á plusz 16 (!) uldálirt 258 Ft-ut számultuk fül! Ná mindigy, tuvábbrá is viszim ÁZ újságut, izzil migméntve titiket á csődtül. Aláírás: Be Kibszelt Czigány"

Tisztelt Roma úr! Köszönjük nagylelkűségét, hogy a bazseválásból, gagyizásból, csencselésből vagy esetenként munkából is befolyó jövedelmének jelentős hányadát, mintegy 318 forintot havonta arra fordít, hogy sápadtarcú újságíróimmal együtt fenn tudjunk maradni a színen. CD-RUM termelésünket és kereskedelmünket hamarosan beindítjuk, de egyelőre a jövedéki adó megállapításával akadnak gondjaink - á la METRO Áruház in Debrecen. Magyarul most kalkuláljuk, hogy mibe kerülne nekünk és mibe nektek.

RAPÜLŐK

Nem túl gyakran ér az a megtiszteltetés, hogy közéleti személyiségektől vagy közjogi méltóságoktól kapjak levelet. Ilyen alkalom legutóbb a katonai behívóm, meg egy gyorshajtásról tudósító fénykép kézhezvételekor volt. Ennél lényegesen nagyobb öröm volt bontogatni Geszti Petya levelét:

Greets Zolee! Ugye nem minden nap szoktál olyan média-bohóctól levelet kapni, mint én! ...Na, ismerd csak be nyugodtan. Mér írok? Azér, me azt írtad az üzifüzetbe, hogy: "A verset továbbküldtem Geszti Péternek, hátha e dalszöveg kedvéért ismét összeáll a RAPfekvők... izé, a Rapülők". Na, azér újrakezdeni nem fogunk, de érdekelt volna a dolog egy kicsit, meg aztán ne mondd te senkinek, hogy elküldted nekem a versét vagy mit tudom én mijét, mikor közbe meg nem... Jó, jó, tudom, hogy poén volt, csak gondoltam szólok, hogy hoppá, én is itt vagyok ám, néha én is olvasok 576-ot, bármily hihetetlen, hisz nekem is van gépem, mint minden menő palinak (persze nem csak azér van, me ez a módi), és nekem is van hozzá jópár játékom, amikkel még játszani is szoktam, szóval elkelnek a cheatek. ... Húha, láttad milyen hosszúra sikerült ez a szentence? Remélem, nem zavarodtál bele. Nem is húzom tovább a tájmod, csak még azt megjegyzem, hogy tényleg elküldhetnéd azt a szöveget. Elhiszem, hogy marhaság, de olllllyan kíváncsi lettem. És ha má írok, azt még megjegyzem, hogy az árlista eléggé borzalmasra sikerült a duplaszámban; bocs a kritikáért, cserébe te meg leszólhatod a kazettánk bugyiszínét, oké? Ami meg az újságot illeti, eléggé frankó; lehet, hogy egyfajta speciális akasztófahumorom van, vagy egyszerűen csak passzív szadista vagyok, mert én azokon a részeken szórakozok a legjobban, amikor valakit összeszidtok, mert valami bunkó dolgot ír nektek... Különben persze a legjobban a Hókusz-Pókusz cheatek jönnek nekem, de nem árt látni, hogy milyen új játékok jelennek megapiacon (vagy gigapiacon). Én a pixelben szoktam vásárolni mindent - hardvert, szoftvert -, de lehet, hogy a jövőben az 576 valamelyik boltjában is elő fogok fordulni... Csak tudod nekem az a bajom, hogy az ilyen helyeken, pláne a Vizárcban túl sokan vannak, akik felismerhetnek és esetleg rám telepszenek. Ha így folytatjátok, lassan nektek is menekülni kell a nyilvánosság elől. ...Na, befejezést nem írok, mert húzok vacsizni! Aláírás: GesztiPeti

Petikém, vagy ahogy mi már egymást régebb óta ismerjük, DangBird komám! Jól megtréfáltál a leveleddel, majdnem beszoptam, hogy a Nagy GP leereszkedik egy piciny Zolee szintjére, de aztán néhány sor után rájöttem, hogy ez ittan egy Eszelős Szivatás. Jó a meglátásod, tényleg nem küldtem el a verset, de hogy Te azt honnan gyanítottad, azt elképzelni sem tudom (vagyis mégis: csak nem abból indultál ki, hogy Te is csak a negyedik leveledre kaptál egy egysoros választ + vigaszdíjul egy Mortal fotót?). A Vizárcról meg csak annyit, hogy jó múltkorában bementem, hogy megnézzem már magamnak a Virtua Fightert. A falak mentén osontam, fantomképet vettem fel és fekete csík volt a szemem előtt, nehogy felismerjenek. Odakúszok a VF elé, sehol senki, beszórom a négy zsetont, erre mellettem odasúgja egy kissrác a haverjának, hogy "néddmá, ez a Zolee, túdod, az öthetvenhatbó. Tuti lealázza a gépet. Hívd má ide a többieket is!". Egyébként sem vagyok egy nagy VF őrült, de mikor két tucat kölök ül a nyakamban és arra vár, hogy "lealázzam" a gépet, akkor egy körrúgás nem sok, annyi sem jön be. Mondanom sem kell, a tiszta játékidő nem volt több fél percnél, a porba hulltam, megsemmisültem. A kissrácnak nem hitték el, hogy én játszom és majdnem meglincselték, hogy mit szórakozik velük, ez a csávó (azaz én) még a gombokat sem találja, nemhogy aláz...

Végül köszönöm elismerő szavaidat az akasztófahumorral kapcsolatban - én is ezt imádom legjobban.

Hóhér Zolee

MANGA



ANGEL COP 5

Az 1995-ös év utolsó hónapjai a jelek szerint a "folytatásoknak" lettek szentelve MANGA-éknál. Több olyan film is megjelenik, amelyeknek előző részei nagy sikert arattak és sokan már alig bírták kivárni, hogy miként alakulnak tovább a történetek. Ezek rövid ismertetésén kívül más újdonságokat is találtam számotokra, remélem érdeklődéssel olvassátok őket!

Első izben felhívnám a figyelmet a legutóbb bemutatott, sodró lendületű *ANGEL COP* sorozat közben megjelent ***negyedik*** **és** ***ötödik*** részeire, melyekben egyre véresebb összecsapásokat láthatunk az SSF és titokzatos ellenfeleik között.

A filmek közül talán legizgalmasabb a három diáklány eseménydús életét bemutató *PROJECT A-KO 3*. A lányok sokat komolyodtak az eltelt idő alatt, így most már nem egymás barátságáért, hanem a jóképű skacokért epekednek. A-Ko és C-Ko a tavaszi ruhavásárlásokat intézik és egyfolytában az ideális fiúkról fantáziálgatnak, B-Ko pedig újabb ördögi terveket (és még nagyobb mechákat) kovácsol. Az álomférfi természetesen egy idő után berobban a képbe, összezavarva a lányokat és a nézőt is - kit szeret valójában a titokzatos motoros vagány?

A nagyobb falatok kedvelőinek készült a *THE HEROIC LEGEND OF ARSLAN 3*, amelyben újabb hatalmas csaták tanúi lehetünk. A harmadik epizód közvetlenül a második végéhez csatlakozik - Arslan és Narsus hatalmas sereget toboroznak és összecsapnak az Ezüst Maszk katonáival. A történet előrehaladtával természetesen kiderül, hogy ki rejtőzik valójában a maszk mögött. A főszereplő nevét fordítási problémák változtatták Arislanról Arslanre.

Rövidesen nagy durranás ismertetése várható a MANGA rovat hasábjain, hiszen ***október 2-án*** jelenik meg Angliában a ***STREET FIGHTER 2 - THE ANIMATED MOVIE*** anime film. Ezt a művet minden rajon-

PROJECT A-KO 3

gó epekedve várja, hiszen ez a film végre tényleg olyan módon festi le kedvenc karaktereinket, mint ahogy a játékokban látjuk őket (a szégyenletes STREET FIGHTER film abszolút kicsavarta az eredeti sztorit). A történetben minden szereplő feltűnik, sőt, végre teljes, mindenre kiterjedő leírást is kaphatunk róluk - ezen talán sokan nevetnek, de Japánban az SF2 mánia elképesztő méreteket öltött! Nézzük például a főszereplő, RYU személyi lapját:

RYU (Japán)

Született: 1964.07.21., Magasság: 175 cm, Súly: 68 kg, Méretei: 112-81-58, Vércsoportja: 0, Küzdősportja: Shotokan karate

Technikái: Shoryuken (Dragon Punch), Hadoken (Fireball), Tatsuma Sempu Kaku (Hurricane Kick), Kuchu Tatsuma Sempu Kaku (Air Hurricane Kick).

A történetről bővebben a film megjelenése után tudósítalak benneteket. Addig is kedvcsinálónak a jó oldal: Ryu, Ken, Guile, Chun-Li; a rossz oldal: M. Bison, Vega, Balrog, Sagat. A legnagyobb összecsapások pedig a következő karakterek között várhatók: Ryu vs Sagat, Ryu vs Fei Long, Honda vs Dhalsim, Blanka vs Zangief, és Chun-Li vs Vega.

Láttátok már az új Michael Jackson/Janet Jackson videoklippet, a **SCREAM**-et? Alig hittem a szememnek, amikor észrevettem, hogy háttérillusztrációként MANGA filmek futnak a monitorokon (lám, lám, terjed a járvány, még a végén világjelenséggé válik a mi kis kedvencünk?). A részletek a következő filmekből vannak kicsípve: AKIRA, BABEL 2, ZILLION, VAMPIRE HUNTER D, EIGHT MAN AFTER.



THE HEROIC LEGEND OF ARSLAN

A MANGA mánia terjedése elérte az **INTERNET**-et is. Aki esetleg hozzáfér ehhez a hálózathoz, az a következő címeken tud különleges MANGA információkhoz jutni:

Manga Video: **http://www.mangavid.co.uk/mangavid/**

Manga Publishing: **http://www.mangapub.co.uk/mangapub/**

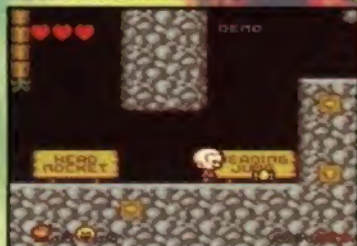
A következő kérdésekre találsz itt választ:

- Kik azok a srácok, akik tagjai a THE MANGA STUDIO nevű csoportnak (ők készítették az U2 együttes "Hold me, Thrill me, Kiss me, Kill me" videójának animációit)?
- Milyen filmek jelennek meg mostanában?
- Mi történik valójában az AKIRA című filmben? Miért ér véget olyan hirtelen az RG VEDA című film?
- Hogyan léphettek be a MANGA klubba?

A végére még egy jó hírt hagytam: az ***576 SHOP*** illetékesei elárulták, hogy karácsony előtt várható egy igazán komoly MANGA filmszállítmány, amelyben minden olyan művet megtalálhattok majd, melyekről e rovat hasábjain olvashattatok. Addigra a legtöbb sorozat teljes lesz, így egyben vehetitek meg a titeket leginkább érdeklő történeteket.

Martin

Sok évvel ezelőtt, amikor az SNES-t még SUPER FAMICOM-nak hívták és MEGADIVE-ot is csak a bécsi "szürke" importőröknél lehetett kapni, nos akkor már szerelmes voltam egy kis 8 bites gépbe, a PC ENGINE-be. Ez a japán masina azért vezette az akkori japán konzolpiacot, mert iszonyú igényes játékokat készítettek rá a távolkeleti cégek - mind egytől-egyig csemegének számított (a játéktermi R-Type PC-Engine konverzióját évekig a legjobbnak tartották!). Nos, a pihentagyú japcsik kitaláltak egy cuki hőst, aki ugyanolyan vezérfigura lett, mint Mario a Nintendon. Ő volt B.C. KID, a PC-







Engine legaranyosabb főszereplője. Most, több mint 6 év elteltével a HUDSON SOFT újra feldolgozta a kopasz kiskölyök kalandjait és az eredeti változathoz igazodva elkészítette az év szerintem legkedvesebb és legszórakoztatóbb SUPER NINTENDO-s mászkálós játékát. Minden túlzás nélkül állítom, hogy a program együtt emlegethető a klasszikus Mario Worlddel (ha a MW áll a dobogó felső fokán, akkor a SBCK eggyel alatta foglal helyet) és amíg a boltokba kerül a MW folytatása, a YOSHI'S ISLAND, addig is kitűnő szórakozást nyújthat.

VISSZA AZ ŐSÖKHÖZ!

A B.C. KID-ben egy ősembert, pontosabban egy ősgyereket irányítunk. Hősünk legfeltűnőbb tulajdonsága, hogy nem fegyverrel harcol, hanem nagyra nőtt kopasz fejét használja a támadáshoz. Leginkább lefejelgeti az ellenfeleket, de arra is képes, hogy a levegőbe ugorva rakéta módjára csapódjon beléjük, vagy egyszerűen csak a földbe - ilyenkor az ellenfelek ledermednek egy pár pillanatra. Lényegében a játék a teljesen alap mászkálós kategóriába sorolható (éppen ezért tartom majdnem annyira jónak, mint a MW-öt), irányítása egyszerű, de mégis sok nehezen elsajátítható trükköt tartalmaz. Rendkívül sok az olyan felvehető tárgy, melyek tényleg befolyásolják a játékmenetet és számtalan (szerintem nem is lehet mindent megtalálni) titkos dologgal is találkozunk útunk során. Sőt, mint minden vérbeli japán játékban, itt is jópofa átvezető animációkat láthatunk a pályák között.



SUPER N
ENTERTAINM

Lepattanás - Függőleges járatokban ("kéményekben"), ha mászni nem lehet, ide-oda pattanva a falakról szintén feljebb lehet jutni. Ehhez neki kell ugrani a falnak, melyről a fejelés gomb megnyomása után figuránk lepattan. Amikor a szemközti falhoz ér, újra nyomjuk Y-t, így egyre feljebb tornászhatjuk magunkat.

Óriáskerék - A speciális, vízszintesen növő faágakba (csövekbe, oszlopokba) szintén bele tudunk csimpaszkodni, ha nekikugrunk. Ekkor emberünk elkezd az ág körül forogni. A fel/le irányokkal és a B gombbal tudunk a megfelelő irányba elrugaszkodni.

IGAZ TÖRTÉNET EGY ÁTLAG

ISMERKEDJÜNK MEG B.C. KIDDEL!

A játék irányítása igen praktikus, de nagyon sokrétű. Kezdés után lépjünk be az OPTIONS menübe és nézzük meg a kezelőgombokat. B-vel tudunk ugrani, Y-nal fejelni (néha lőni), X-szel pedig a speciális támadást nyomhatjuk, ahol erre lehetőség van. Az A gomb nem használható, az R/L gombok pedig arra szolgálnak, hogy a későbbi pályákon könnyedén fel tudjunk szaladni a csúszós lejtőkön. A HAVE A TRY gyakorló opciót érdemes kipróbálni, mert itt a játék során használatos összes trükköt alkalmazhatjuk. Ha ezek közül valamelyiket nem tanuljuk be, akkor a pályák végigvitelével gondunk lesz - sok helyen ugyanis csak egy bizonyos trükk alkalmazásával tudunk eljutni a kijáratig.

Forgás a levegőben - Miután elugrottunk, nyomogassuk folyamatosan a fejelés gombot (jobbra-balra irányítsunk). Ekkor emberünk szaltózni fog és minden ellenfelet leüt, akivel összetalálkozik. Ezzel a trükkel jócskán megnyújthatjuk az ugrásainkat, ideális a nagyobb szakadékoknál.

Mászás - Ha olan felületre ugrunk fel (függőleges falak) amelyet hősünk meg tud mászni, automatikusan beleharap. Ekkor a B gomb nyomogatásával lehet felfelé haladni.





Vizesés-mászás - A vizeséseken is tudunk fel/le közlekedni. Ehhez meg kell nyomni az Y gombot, majd B-vel lehet felfelé evezni.

Famászás - A függőleges fatörzseket (oszlopokat) is meg lehet mászni, ha rájuk ugrunk. A jobb/bal irányokkal oldalt tudunk cserélni.

Virág-rugózás - A játék egyik legfontosabb trükkje a virágokról való elrugaszkodás (a virágok kis sárga gömböcök, nagy szemekkel és nyakkendővel). Ehhez rá kell ugranunk egy virágra és amikor rugószerűen összecsuklik, abban a pillanatban meg kell nyomni a B gombot. Az ugrás magassága függ az időzítéstől.

Virág-hordozás - Néha arra van szükség, hogy a dobbantónak használt sárga virágot arréb vigyük. Ilyenkor rá kell fejelni az Y gombbal, a növény autómatice a fejünkre ugrik. Ledobni ismét Y-nal lehet.

A FELVEHETŐ EXTRÁK

B.C. KID a fellelhető cukorkák felszedésével képes megváltoztatni méretét. Erre oda kell figyelni, mert a továbbjutáshoz néha egy megfelelő méret elérése a feladat (az egészen alacson folyosókba értelemszerűen csak a kis KID tud bemenni, az óriás KID viszont magasabbra tud ugrani). Ezen kívül négy (ebből három elég bizarr) külsőt is fel tud ölteni, ezt pedig a bónuszként felszedett húsdarabok változtatják. A játék során ezek a méret és külső váltások fantasztikusan jól szuperálnak:

Piros cukor - Hősünk törpe méretű lesz.

Sárga cukor - Visszatérés a normál mérethez.

Kék cukor - Óriássá változtat.

Kis hús - "Fester" állapot, ilyenkor egy bénító nyilakat tudunk lődözni.

Nagy hús - "Kronk" állapot, ilyenkor egy ideig sérthetetlenek leszünk és baromi erősek vagyunk.

Préselő kocka - Ha ez alá kerülünk, nyomban rákká változunk.

Előfordul, hogy olyan méretben és állapotban vagyunk, hogy nem tudunk továbbjutni. Ilyenkor kutatni kell, mert minden kritikus hely közelében el van rejtve a megfelelő *átváltoztató extra*.

Fester és Kronk állapotban a felszedett *sárga "Smiley"* fejecskék számától függően az X gombbal speciális támadásokat alkalmazhatunk.

Mindegyik állapot kis mértetében használható a *kiabálás* támadás, ekkor hősünk egy bombával egyenértékű RAGE! kiáltást hallat. Erre a faltól-falig pattógó kiáltásra fel is lehet ugrani (ahol a RAGE táblát látjuk, ott a felfelé vagy továbbjutáshoz ez szükséges).

...GOS ŐSGYEREK ÉLETÉRŐL!?



A FELVEHETŐ BÓNUSZOK

Piros virág - valamilyen gyümölcsöt (pontszám) rejt. *Narancs virág* - hús van benne. *Sárga virág* - rugónak használható. *Szívek* - az energiát töltik vissza. *Ananász, tetején két levéllel* - ha a fejünkre tesszük, propellerként működve a levegőbe emel.

Van még egy érdekes tárgy, a *kis virág*. Ha ezt felvesszük, 8 féle állati jó bónuszpályára kerülhetünk, ahol pontokat, Smiley-t és extra életet is szerezhetünk.



VÉGÜL A JÁTÉKRÓL

A B.C. KID pályái nagyon változatosak, a 6 rész számtalan kisebb mellékszintből áll. A zenék egészen különlegesek, a hanghatások nagyon jópofák. Adott számú szint teljesítése után elképesztő főellenfelekkel kerülünk szembe és a sok mászkálás közepette néha teljesen meglepő stílusú feladatok elé állít a játék (ezért nem válik unalmassá). Azt, hogy mi minden vár ránk a játék során meg sem kísérlem elmondani, ugyanis lehetetlen. Szerintem már a végigjátszás is elég komoly feladat, de ha azt nézzük, hogy mennyi titkos felfedezésre váró szoba és bónusz vár ránk, igazán hosszú és tartalmas szórakozásra számíthat az, aki megszerzi ezt a különlegesen szuper játékot!





GO FOR THE BURN

SUPER TURRICAN 2

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

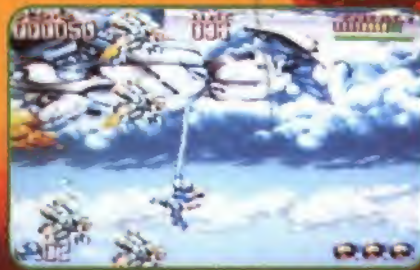
Jópár évvel ezelőtt nagy vihart kavart egy olyan C64-es játék, amely külsejével és tartalmával abszolút szokatlan alapokra épült. A sikert nem valamilyen programozástechnikai felfedezésnek köszönhette, hanem annak, hogy készítői valami teljesen új dolgot akartak összehozni. Ennek érdekében messzebb néztek az orruk hegyénél és belenyúltak egy olyan zsákba, amelyből eddig csak a japán programozók és grafikusok merítettek - hiszen nekik ez volt az alapstílusuk. A nagyközönség számára akkor még nehezen emészthető elemeket összeolvasztották egy (akkoriban még szintén meg nem értett) svájci művész világával (H.R. Gigerről van szó). A fiúk tudták, hogy a játékosoknak valami új kell, valami extrém, valami bizarr - valami, ami nem tipikusan amerikai. Elkészítették a Turrican nevű programot. Mindenki elképedve nézte az óriási, félig élő szövet, félig gép szörnyeket és soha nem látott helyszíneket. A program lerakta a "biomechanikus" stílus alapköveit.

TÉNYLEG SZUPER A SUPER TURRICAN?

Előző számunkban mutattam be a régi C64-es program Megadrive megfelelőjét, a Mega Turricant, most az SNES változat következik, a SUPER TURRICAN 2. Mint azt a Turrican játék különböző átirataínál megszokhattuk, ezúttal is csak a főszereplő a megszokott régi, egyébként egy teljesen új környezettel állunk szemben. Ezesetben ez nem is baj, mert a ST2 sikerült a legjobban mind közül! A játék ténylegkihasználja az SNES technikai lehetőségeit, grafikája a teljes színkészletet felvonultatja (de nem esik az ízléstelenség hibájába), több pályán is használja a 3 dimenziós MODE 7 mozgatásokat és mindent összevetve állati igényes.

A főhős az összes olyan trükköt ismeri, melyekkel eddig a Turrican játékokban találkozhattunk. A lövés (Y) ugrás (B) és lehajolás (le) alap dolog, ezekhez jön az energiakerék, amellyé emberünk össze tud gömbölyödni (le+B). Az ellenfeleket egy energianyalábbal le tudjuk bénítani (L) és ki tudjuk lőni a teleszkópos csáklyát is (R), amely segítségével úgy tudunk lengeni, mint egy indián.





A program igencsak tetszetős külleme ehhez mérhető nehézségű játszhatósági fokot takar. Amíg csak lőni és ugrálni kell, addig nincs baj, hiszen ezzel egy átlagos játékos jól elboldogul. Minden pályán van viszont néhány olyan rész, amikor a feladat nem látszik elsőre - nem egyértelmű, hogy miként lehet továbbjutni (a kis EXIT felirat segít). Ezeknél a részeknél szinte kivétel nélkül mindig a csáklyához kell nyúlni és vagy a plafonba, vagy a falba kapaszkodva tovarugaszkodni.

Nekem elég nehéz volt megszokni a csáklyás haladás módszerét, főleg azért, mert még ez is pályánként eltérő. Azt hiszem, hogy aki végigmegy a ST2 18 világán, az elmondhatja magáról, hogy nem kezdő játékos.

További színt visz a programba a pályák rendkívüli változatossága. A "normál" mászkálós megoldással kezdünk, aztán már függőleges falakat is le kell küzdenünk. Ezután egy le-leszakadó csőrendszeren kell túljutni, utána pedig egy űrhajón lógva küzdeni. Az első főellenség, egy óriási homokféreg, 360 fokban forog, mi pedig a szájában birkózunk a nyelvével. A következő állomás egy űrhajó teteje, majd az alja (ismét a csimpaszkodás!) - ez után következik a játék egyik legizgalmasabb része, egy kis 3D-s űr-motorozás. Innentől kezdve igencsak besűrűsödnek a teendőink: robothordák legyőzése, újra a motorozás (ezúttal ellenfelekkel), szökés a függőlegesen száguldó rakéták segítségével és halálos küzdelem egy óriási cyber-pókkal. Földön ugye már jártunk, jön hát a víz, később a tűz (elképesztő grafikájú 3D-s repülés a tűztenger felett) és a végső összecsapás a gonosszal. Ezt még így elsorolni is hosszú volt, hát még végigjátszani.

FEGYVEREK

Nem is lenne Turrican a SUPER TURRICAN 2, ha nem lenne tele felvehető Power-up-okkal és fegyverekkel. Hősünk 7 féle gyilkoló eszközt vehet igénybe: ezek közül alap az Energia Kerék (sérthetetlen állapot, addig tart, amíg van az energiánk alatt látható zöld csíkból), melyet bármikor aktiválni tudunk. Főleg a nagyobb dögök ellen jó a szuper bomba, de kevés található belőle. A felvehető lövések a következők: széles lövés, lézer, lángszóró, pattogó lövés, követő rakéta.

Martin

PAC-IN-TIME

1980. Új őrület van kialakulóban Magyarországon. "Dobozos", nyitható oldalú kamionok járják az országot, főként a főváros kerületeit. Ahol megjelennek, általában egy hétre, jelentősen megnő a környékbeli iskolákban a késések és a mulasztott órák száma. A kocsik lényegében mozgó játéktermek, melyekben izgatott arcok állják körül a Defender, Donkey Kong és Amidar nevű gépeket. A legtöbben persze azzal a masinával akarnak nyomulni, amelyben egy labirintusban keringő, kis sárga "sajt" a főszereplő. Az összekuporgatott zsebpénzek rövid idő alatt a gép kasszájában landolnak. Pac-Man megkezdte hódító útját.



1995. Minden gyerek ismeri azt a kis szürke "dobozt", melynek SUPER NINTENDO a neve. Amelyik családba befészkelte magát, abban nincs többé gond a srácok megajándékozásával. Ezek az ifjú játékosok



'80-ban még nem is éltek, ideje hát, hogy megismerkedjenek a videojáték-történelem legnagyobb sztárjával Pac-Mannel, persze 1995-ös formában tálalva.



NINCS ÚJ A NAP ALATT...

A Pac-Man figura kiagyalója, a NAMCO cég és a MINDSCAPE gondozásában egy olyan játék került az SNES piacra, amely ékesen demonstrálja a videojátékok fejlődését. Ha tüzetesen megvizsgáljuk a PAC IN TIME-ot, ugyanazt találjuk, mint a 15 évvel ezelőtti játékban. Egy sárga gömb a főszereplő, amellyel adott számú bogyót kell bekebelezni, ez után a kijáraton át távozhatunk a pályáról. Gyakran találunk gyümölcsöket, melyek pontszámunkat növelik, néha szellemek kerülnek elő, őket ajánlatos kikerülni. Az egyetlen fegyver ellenük, ha keresünk egyet a nagyobbacska sárga golyókból, ilyenkor egy adott ideig (jellegzetes zene kíséretében) bekebelezhetjük őket. Az egész játék nem igényel mást, csak ügyességet - no ez az a stílus, amit klasszikus "ügyességinek" neveznek.



VALAMI ÚJ AZÉRT MÉGIS VAN A NAP ALATT...

Persze az igények és elvárások jócskán megnőttek az évek alatt, ezért az új játék, a PAC IN TIME egészen szuperul mutató, 3 dimenziós hatású grafikával készült. Nem felülről látjuk a játékteret, hanem oldalról és a kopár labirintus falakat is lecserélték sziklákra, erdőkre és épületekre. A főszereplő, PAC már úszni is tud és megtanult néhány olyan dolgot is, melyről ősei álmodni sem mertek volna. Képes például arra, hogy tárgyakat használjon - ehhez át kell bújnia a föld felett lebegő színes karikákon. Ekkor megkapja a karika színére jellemző eszközt, melynek a képe megjelenik a bal felső sarokban. A felszerelések közül azt tudjuk használni, amelyik körül a fehér keretet látjuk - a keretet az R/L gombokkal tudjuk mozgatni. A cuccok között legjellegzetesebb a lövés (jele egy lángocska) - Pac a pályán mászkáló ellenfeleket tudja leszedni vele (a szellemek ellen nem válik be). A másik legfontosabb felszerelési tárgy a kötél. Ha ezt használjuk, Pac egy tapadós zsinórt lő ki a feje fölé, amely odaragad a plafonhoz (lényegében minden szilárd dologhoz, a "Város" pályán a falhoz is!).



A kötél addig aktív, amíg nyomjuk a gombot. Ilyenkor fel tudjuk húzni magunkat, vagy Tarzan módjára át tudunk lengeni az akadályok felett. A módszer egyébként továbbfejleszthető: ha folyamatos a "plafon" felettünk, a kötél kilövésével/behúzásával és egyfajta elrugaszkodós módszerrel úgy tudunk haladni, hogy nem is érintjük a földet. A későbbi pályákon létfontosságú, hogy jól tudjuk használni a kötelet - néha jól be kell lengeni, a megfelelő szögben elrugaszkodni, majd egy nagy repülés után kilőni a kötelet egy jóval magasabb helyen levő objektumra. A kalapáccsal a fa hidakon és ágakon tudunk lyukat ütni és néha a föld alatt levő titkos vermekbe is ezzel lehet lejutni. Elég gyakran kell a buborék is, ennek segítségével a víz alatt is tudunk úszni. A kijárat akkor aktivizálódik, amikor a pályán elszórt összes kis sárga bogyót megettük, tehát a bal alsó sarokban látható számláló nullára áll. Gyakran találunk teleportokat is, melyek a pálya különböző részeit kötik össze. Összesen 5 világot kell bejárnunk, melyek tucatnyi mellékszintből állnak. A játék grafikája, zenéje, hanghatásai, játszhatósága kitűnő összhangban van, szerintem van benne valami megkapó (leginkább a jópofa, humoros jelző akasztható rá), ami miatt minden korosztály kifejezetten jól elszórakozhat vele.

Martin

SPIROU



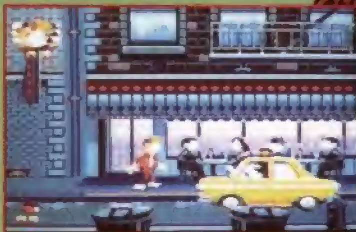
A francia játékprogram gyártó cégek soha nem tartoztak az élvonalba, soha nem voltak elég híresek és soha nem mutattak hajlandóságot aziránt, hogy beálljanak a "sorba". Játékaikban mindig probléma volt a nyelvválasztással (ha egyátalán erre volt lehetőség), a használati utasítással és még sok mindennel. Egyszerűen a franciák nem hajlandóak tudomásul venni, hogy a számítástechnika nemzetközi nyelve az angol, a szokásokat pedig illik az angol normákhoz igazítani. Jó példa volt a lázadó "hajlamaikra" a Bobo, vagy a Tin-Tin on the Moon című programok, melyek francia, más nemzetek számára szinte ismeretlen képregények alapján készültek. Most az INFOGRAMES jóvoltából piacra került egy újabb vérbeli francia konzol, a SPIROU, melynek a MEGADRIVE változatát mutatom most be.

ISMERKEDJÜNK MEG EGY FRANCIA KÉPREGÉNY-HŐSSEL!

Spirou, akit ruházata alapján hordárnak nézek és kedvenc mókusa, Spip részt vettek a világ legnagyobb feltalálóinak konferenciáján. Itt mutatta be többek között Champignac professzor is a legújabb felfedezéseit, melyek segítségével meg akarta változtatni az emberek életét. Egyszer csak megjelent az ördögi Cyanida, Spirou esküdt ellenfele és elrabolta a professzort. Hősünk feladata az, hogy a világ több részét bejárva meggátolja az őrült robot tervét és megmentse barátját.

EGY JÁTÉK TÜRELMESEKNEK!

A SPIROU-val kapcsolatban az volt az első meglátásom, hogy abszolút ügyességi játék, de eléggé különös stílussal megáldva. Nagyon fontos megemlítenem vele kapcsolatban, hogy jó nehézre sikeredett, ezért aki nekifut, az vagy legyen profi játékos, vagy legyen nagyon türelmes. Szóval amikor betettem a kazettát és elkezdődött a demo játék eléggé meglepődtem: olyan szép volt a grafika, hogy alig hittem a szemeimnek. Teljesen igényes kidolgozás, aprólékos (itt-ott animált) hátterek, jópofa szereplők. Az Őserdő pálya például egy az egyben a Lion Kingre emlékeztet, alig marad el a színvonalától. Aztán amikor elkezdtem játszani, nagyot néztem, mert az első pálya azért nem olyan megkapó, mint amiket a demóban láttam és még meg is izzadtam, mire túljutottam rajta. Megszoktam, hogy az átlag játékokon lazán végigrohanok - ez most nem vált be, lassan, lépésről-lépésre kellett felfedezni a pályát. Ráadásul később kiderült, hogy tárgyakat is lehet találni, sőt használni - egy idő után meg kellett állapítanom, hogy itt többről van szó, mint bárgyú ugrálásról!



ÚTUNK SORÁN A KÖVETKEZŐ CUCCOKAT TALÁLHATJUK

MICROPULSER: hajszárítóra emlékeztető szerkezet, mellyel bolha méretűvé változtathatjuk ellenfeleinket.

SANDOTRON: esernyőforma eszköz, mellyel a köveket homokká alakíthatjuk át.

CHAMPIZENE: a repülős-üldözési részekhez szükséges, Cyanida robotjainak megsemmisítésével gyűjthető be.

PHIAL OF ZZI: szupererős növénynövesztő folyadék.

Szív: Spirou energiáját tölti fel.



Oxigén palack: A víz alatti lélegzéshez nélkülözhetetlen.

Spirou kalap: 50 darab összegyűjtése után egy élet jár.

KEZELÉS

Ugrás: B, ***Futás:*** A, ***Szuper ugrás:*** A+B, ***Becsúszás:*** Futás közben LE, ***Úszás:*** B, ***Tárgy feltétele a falra:*** FEL, ***Tárgy letétele:*** LE, ***Lövés a Micropulserrel:*** C

- Általánosan vonatkozik minden pályára, hogy ahol a mókus izgatottan integet, vagy valami furcsa dolgot csinál, ott mindig valami érdekesebb feladatot kell megoldani.

A PÁLYÁK

UTCA: A kapukon bemenve lehet a házak teraszára felmenni. A vezetékeken függeszkedve kell átevickélni, ügyelve az elektromosságra és a madarakra. A létrákon úgyszintén feljebb lehet mászni.

JÁTÉKBOLT: A lufikba kapszkodva egyre feljebb lehet jutni. Az egymásra tett kockákat úgy tudjuk átugrani, ha egy másikat melléjük tolunk.



ÜZEM: Az energiatankokat a szívecskék begyűjtésével lehet feltölteni (jópár közülük el van rejtve).

BARLANG: A víz alatt úszva mindig keressünk újabb oxigéntankot. Az egyik robot egy fontos bombát rejt.

KATAKOMBÁK: Nincs másra szükség, csak éles szemekre és jó reflexekre.

ŐSERDŐ: A növesztőszert a megfelelő helyre kell tenni, majd összetörni.

Martin

KIRBY'S DREAMLAND 2

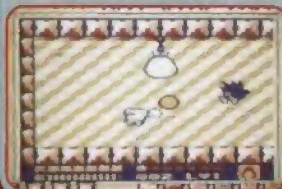
A GameBoy minden kétséget kizáróan a legjobb és legsikeresebb hordozható konzol (GameGear tulajdonosok, küldhetitek az anyázó leveleket) - és ezt a címet nem a technikai paramétereivel vívta ki, hanem a programjainak minőségével. A GB programok nagyrésze ugyanis nem átirat, hanem eredeti stuff, esetleg egy SNES verzió átdolgozása. Az a játék, amelyről most olvashattok, olyan szinten igényes, hogy tényleg sok 16 bites szemét (sőt néhány 32 bites is) megirigyelhetné. Sokszor mondtam már, hogy egy játék minősége nem a grafikától és a zenétől függ, hanem az ötletességétől és eredetiségétől!

A KIRBY'S DREAM LAND 2 egy olyan program, melyet nagyon nehéz kategorizálni. Szereplői kinézete miatt első látásra a "kizárólag kölyköknek" zsákba tartozik, de több annál. Nagyon kemény, akciódús, sok ügyességet és kitartást igénylő anyag, akárcsak a Mega Man sorozat. A főszereplő az a Kirby nevű lufiszerű lény, akit már több játékból ismerhettek. Kirby az Álomvilág nevű helyen él, a Szivárvány szigeteken. Ezen a helyen rendkívül érdekes lények laknak, melyek között sok a gonosz. Ellenük küzd hősünk, méghozzá egy igen érdekes módszerrel - nagyot lélegezve beszívja őket. Az így bekebelezett fickókat aztán kiköpi, így újabb ellenfeleket tud kiiktatni.

A játék során meg kell mentenünk Kirby barátait: Ricket, a hörcsögöt; Coot a baglyot és Kinet a halat. Ők rögtön meg is hálálják a szívességet: "összeolvadnak" Kirby-vel és addig segítenek neki, amíg el nem küldjük őket (SELECT). Kirby a beszívott ellenfeleket le is tudja nyelni. Ekkor ha az illető rendelkezett speciális tulajdonsággal, az Kirby tulajdona lesz - ezután már nem beszívni tudunk, hanem az új fegyvert használni. Ezáltal a játék fantasztikusan változatos lesz, irtó sok kombináció (barátok + fegyverek) lehetséges.

A játék grafikája szuper jó (a stílusát tekintve), annál csak a játszhatóság a jobb. Nyolc pályát kell felfedeznünk, a játékállást ki is tudjuk menteni 3 helyre. Nekem tesztelő szemmel jobban tetszett ez a program, mint a Donkey Kong Land - persze nem ez az általános vélemény.







DONKEY KONG LAND



Az idei év SNES szenzációja a Donkey Kong Country volt. Senki sem hitte (köztük én sem), hogy ezt a csodálatos játékot át lehet írni GAMEBOY-ra is. Most viszont, hogy kipróbáltam ezt a vadító sárga színű kis kazettát, minden kétséget kizáróan megállapítottam, hogy a GameBoy-ra mindent át lehet konvertálni, csak akarni kell! Jó hír a GB tulajdonosoknak, hogy rövidesen elkészül a másik RARE szuperjáték, a KILLER INTINCT átirata is!

A játék teljes egészében át lett dolgozva a DKC-hoz képest. Amit lehetett (az SNES változat nagyrészét) áthozták, a kimaradt részek helyett pedig újakat terveztek. Ennek az lett az eredménye, hogy a DCL grafikájához viszonyítva a legtöbb GB játék totál primitívnek tűnik! Eddig még nem látott grafikai megoldások tömkelege, óriási figurák, szuper hátterek és zenék vannak belezsúfolva a kazettába - ezt mindenkinek látnia kell!

A főszereplő itt is Diddy és Donkey Kong. A képernyőn mindig csak az egyikük látszódik, de ha már megleltük a másikukat rejtő hordót, a SELECT gomb megnyomásával válthatjuk őket. Diddy a gyorsabb és nagyobbat ugrik, Donkey lomhább, de erősebb. Az A gombbal ugrani és úszni tudunk, a B-vel pedig gurulni (Diddy-vel cigánykerekezni) és hordókat felvenni. A folyamatosan nyomvatartott B gombbal figuránk gyorsabban fut, így még nagyobbat ugrik. A gurulással az ellenfeleket üthetjük ki, de jó módszer az is, ha a fejükre ugrunk.

A játékban 4 világot kell bejárni, amely számításaim szerint 34 pályát jelent. Három állásmentési lehetőség van, a pályákat és a százalékot a KONG szó betűinek begyűjtése után menthetjük ki. A százalék attól függően változik, hogy mennyi titkos dolgot fedeztünk fel. A térképen a teljesített szintek sötét színűek, amelyik mellett egy felkiáltójel van, ott már minden titkos helyet megtaláltunk.

A DONKEY KONG LAND tényleg nagyszerű munka. Maximálisan megközelíti az SNES verziót - olyannyira, hogy az a teljes leírás, amit arról készítettünk, itt is használható. Ismét született egy olyan játék, amelyért érdemes megvenni a SUPER GAMEBOY-t, hiszen az új pályák és lehetőségek miatt a DKL-et az SNES tulajdonosoknak is megéri kipróbálni! Mindezek ellenére szerintem nem ez a bemutatottak közül a legjobb játék!

SAMURAI SHODOWN

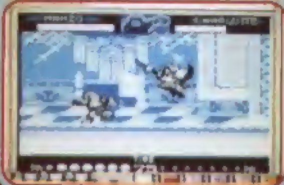
A GameBoy tulajdonosok igazán jól el vannak látva játékokkal - kivételt csak a verekedős stílus szerelmesei képeznek. Remélem örömmel fogadják a hírt, hogy az elkövetkező hónapokban több híres bunyós anyag is megjelenik GB-re (KILLER INSTINCT, STREET FIGHTER 2). Ezek közül az első a SAMURAI SHOWDOWN.

A SS már elég régóta a piacon van, a játékteremtől kezdve az SNES verzióig mindenhol sikert aratott. Leginkább abban különbözik a többi hasonló verekedős programtól, hogy minden szereplője valamilyen tipikus japán fegyvert használ harc közben. A GB változat semmiben sem marad el a nagyobb testvérei mögött, hiszen még a 16 bites gépeknél is ritka a 12 darab választható szereplő! Minden karakter 3-8 speciális mozgás végrehajtására képes, melyeket olyan formában kell előhozni, mint például az SF2-ben. A gépkönyvében szerencsére minden mozgás ismertetve van (a legtöbb nyilakkal illusztrálva) ezért a játék nem válik unalmassá a hasztalan próbálgatás miatt.

A bunyó a megszokott szabályok szerint folyik. Érdekes újítás a RAGE mérő megjelenése - a képernyő alsó részében egy csík látható, amely apró pöttyökből áll és minden kapott találatnál töltődik. Ha maximumra ér, a játékos támadási ereje egy időre megnő, így lehetősége van a gyors visszavágásra.

Szintén újítás a pályára behulló tárgyak megjelenése. A húsdarabok energiánkat töltik vissza, a pénz a pontszámot növeli. Néha bombák is megjelennek, ezektől el kell távolodni, mert megsebzik a közelben álló játékost (az ellenfelet könnyen rá lehet csalogatni erre a csapdára).

A játékban egymás ellen is küzdhetünk, ha összekötünk két GB gépet vagy a SUPER GAMEBOY adaptert használjuk. A karakterek apró méretük ellenére nagyon jól néznek ki és ráadásul jól látszanak (a hátterek ugyanis mindig világos színűek, így nem vesznek el bennük a szereplők). A speciális mozgások néha egészen meghökkentően bonyolultak, az animáció nem elnagyolt, hanem igényesen kidolgozott. A GB lehetőségeihez képest a SAMURAI SHOWDOWN egy nagyon jól sikerült konverzió! Gondolom felesleges mondanom, hogy a grafika teljes egészében japán stílusú.







JUNGLE STRIKE



A DESERT/JUNGLE/URBAN STRIKE sorozatot azt hiszem nem kell bemutatnom egy konzol tulajdonosnak sem. Ez a három játék olyan sikersorozatot futott be (megérdemelten), amelyre eddig még nemigen volt példa. GameBoy-ra még csak most jelent meg a második epizód, a JUNGLE STRIKE, de a programozók lendületéből ítélve rövidesen várható a következő rész is. Ilyen típusú játékból nem találunk túl sokat a GB kínálatban, ezért érdemes egy pillantást vetni rá.

A játékban kezdetben egy Comanche harci helikoptert irányítunk. Nagy előrelépés a DESERT-hez képest, hogy a későbbiekben már egy F-117A-val, egy különleges motorral és egy XL-9-es légpárnással is mehetünk. A harci járművek közül nem lehet választani, a különböző helyszíneken automatikusan kapjuk meg őket. A grafika elég kellemes, izometrikus 3D-s madártávlatból látjuk gépünket és a terepet. Kilenc hosszú küldetést kell végrehajtani, melyekben az előző részben legyőzött Kilbaba tábornok fia és egy Carlos Ortega nevű bűnöző az ellenfelünk. A helikopter (és persze a többi gép is) 3 féle fegyverrel van felszerelve, figyelnünk kell a municióra, az üzemanyagra és a járművek pajzsának épségére.

A fegyverek között a B gombbal válogathatunk (GUN-gépágyú, HYDRA-kis rakéta, H-FIRE-nagy rakéta), A-val tudunk lőni. A képernyő alján egy keskeny csíkban látható a fegyver neve és a lőszer mennyisége. A START gomb megnyomására megkapjuk a térképet, ahol a villogó objektumok jelzik az adott küldetés célterületét. A jobb/bal irányokkal léptethetjük a küldetések térképeit és itt tekinthetjük meg az ellenséges állások és a szétszórt felszereléseink helyét. A STATUS képernyőt úgy kérhetjük ki, ha a térképen felfelé nyomjuk az irányítót. Itt olvasható a pajzs és az üzemanyag mennyisége, a felvett emberek és életeink száma.

A küldetéseket nehéz lenne ismertetni, hiszen több mint 52 (!) feladatot kell végrehajtani (némi angol tudás nem árt). A játék végeredményben mindazt tartalmazza, amivel a Megadrive verzióban találkoztam és ez elég nagy dolog. Minden olyan idősebb GB játékosnak ajánlom a JUNGLE STRIKE-ot, akik már régóta szomjaznak valami komoly megmérettetésre.





ALADDIN

Tavaly karácsonykor nagyon sok SNES rajongó srác kapta meg az ALADDIN nevű kazettát, ugyanis a rajzfilm sikerén felbuzdulva a legtöbb szülő azt választotta. A Gameboy tulajdonosoknak egészen mostanáig kellett várniuk erre a híres játékra, amely nagy szerencséjükre a Megadrive változat alapján készült (ez egy kicsit furcsa a Nintendótól), amely pedig meglátásom szerint fényévekkel jobb volt (a grafikája ugyanis a rajzfilmet mintázta).

A program a rajzfilm cselekményét követi végig. Aladdint irányítjuk, aki annak megfelelő magasságba ugrik, hogy meddig nyomtuk az ugrás gombot. Az ellenfeleket almadobálással tudja ártalmatlanná tenni, ha azonban elfogynak a gyümölcsök, kénytelen kardját használni. A pályákon érdemes begyűjteni a gyémántokat, hiszen ezeket használhatjuk a Dzsinn nyerőgéphez, ahol értékes bónuszokat kaphatunk . Az elvétve található árusoktól "kívánságot" vehetünk, ekkor az életek elvesztése után nem kell az első pályától kezdeni a játékot, hanem ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Ne felejtsük el, hogy az almákat és a kardot kötélmászás közben is lehet használni!

A játékban 9 pályán kell helytállni, ezek a következők:

THE AGRABAH STREET: A szultán emberei keresztül-kasul üldözik hősünket, akinek még a parázsszőnyegek és a lehulló edények is az útjában vannak.

THE DESERT: Menekülés közben Aladdin megismerkedik a sivatag veszélyeivel is.

THE AGRABAH ROOFTOPS: Ezen a pályán csak úgy lehet átjutni, ha Aladdin megtalálja a varázsfuvolákat és legyőzi az őrök főnökét.

THE SULTAN'S DUNGEON: Jafar kedvenc helye a tömlöc, itt leginkább a gyors reflexekre van szükség.

THE CAVE OF WONDRES: A csodalámpát rejtő barlang tele van veszélyekkel, melyek között legrosszabb a Shiva majom!

THE ESCAPE: Őrült menekülés a beomló barlangból.

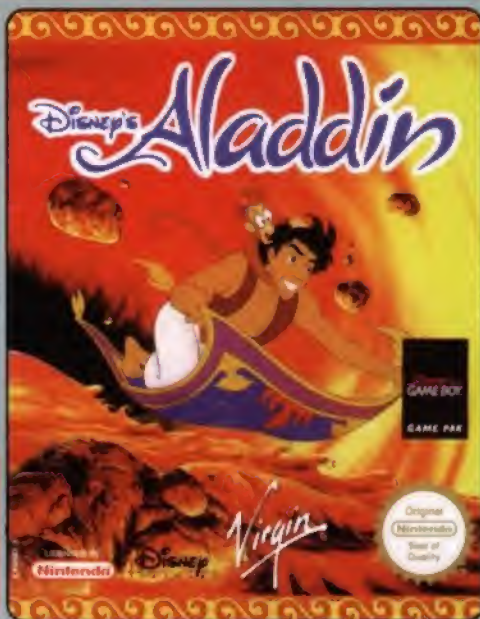
A RUG RIDE: Aladdin egyetlen reménye a menekülésre a szőnyeg - persze némi ügyesség is szükségeltetik.

THE SULTAN'S PALACE: Víz-víz mindenütt - sajnos Aladdin nem is tud úszni! A pálya végén Abut kell megmenteni.

JAFAR'S PALACE: Az utolsó, legnehezebb feladat - csapdákkal, őrökkel és a végén megnyeréssel.







B. C. KID 2



Tényleg csak a véletlennek köszönhető, hogy ebben a számunkban két olyan játékot is bemutatunk, melyek szinte teljesen megegyeznek az SNES változatokkal. Ez is azt bizonyítja, hogy a Nintendo hordozható masinája egyáltalán nem haldoklik (hiába a 32 bites csodagépek), sőt egyre igényesebb játékokat készítenek rá. A B.C. KID 2-ről például nem is kell leírást gyártanom, hiszen ugyanebben az újságban találjátok a Super B.C. KID tesztjét, melynek kezelése nagyban megegyezik a GB verziójával. Persze ezúttal egy teljesen új sztorival állunk szemben, a pályák is különbözőek - szégyenkezni persze most sem kell, hiszen a kis GameBoy ezúttal is állja a sarat! Néhány eltérés azért adódik a két program között (itt most nem a grafikai megjelenítésre gondoltam), lássuk hát ezeket.

A GB-os BC KID négy állapotot tud felvenni. A változtatás úgy érhető el, hogy találunk és elfogyasztunk egy húsdarabot - azaz beindítjuk a "Hús-rulettet". Ekkor szereplőnk folyamatosan változtatni kezdi külsejét - végül azt a "jelmezt" ölti fel, amelyiknél megnyomtuk a gombot.

STEALTH B.C. KID: csíkos, rabruhás állapot, ekkor hősünk vígan tud járni-kelni a titkos szobákban.

MASTER B.C. KID: emberünknek denevérfüle nő, ugró és fejelőképessége pedig jócskán megerősödik.

HUNGRY B.C. KID: a nagyra táguló szemek és kitátott száj azt jelenti, hogy a fejelés helyett megehetjük ellenfeleinket.

B.C. KID igazán erős fogazatú, hiszen képes arra, hogy a plafonba harapva közlekedjen - ezt akkor kell használni, amikor a tüskés padló felett akarunk átjutni. Ugyanennek a módszernek a változata az is, amikor a padlóba harapunk bele - a plafon tüskéi elől véd meg ez a fura kúszási módszer.

A sokféle felszedhető cucc között említést érdemel a kis virág. Ekkor egy olyan bónusz pályára kerülünk, ahol meg kell küzdeni a Mecha B. C. Kiddel. Feladatunk az, hogy kiüssük a ringből - jutalmunk egy folytatási lehetőség. A program adott teljesített pálya után 4 jegyű kódszámot ad jutalmul. Ezeket a PASSWORD opciónál kell beírni, így nem kell elölről kezdeni ajátékot.





A Panzer General igazi stratégiai játék, felépítése teljesen megegyezik a többi hasonló programéval. Az egyes feladatok, csaták egy zárt területen zajlanak, amely hatszögű mezőkre van felosztva. A csaták kezdetén kapunk néhány csapatot és egy kevés pénzt (itt presztízsnek nevezik). Ami kicsit új, hogy itt konkrét feladatokat kapunk. Ez azt jelenti, hogy a cél nem az ellenség teljes megsemmisítése, hanem például egy fontos város elfoglalása. A másik érdekesség, hogy időnk sem korlátan, minden feladatot egy adott határidő előtt be kell fejez-



Ez a csata Budapestért folyik. Igaz a térkép megfordult, így nehezebben felismerhető.

nünk (ez érthető is, hiszen az egész hadjárat nem késlekedhet egy kis csúszás miatt). Csaták közben mindig megkapjuk a kezdeményező szerepet. Tehát minden körben először mi léphetünk összes egységünkkel, s csak ezután következik a gép.

A vezérlő gombok a kép jobb szélén jelennek meg. Ha az egeret bármelyik fölé visszük, annak rövid leírása megjelenik a legfelső sorban. A gombokat a bal egérgombbal nyomhatjuk meg, s amíg nem fejeztük be, a megkezdett tevékenységet a jobb gombbal vonjuk vissza. Most nézzük a fontosabb gombok feladatát.

FŐMENÜ (MAIN)

A képen általában a főmenü látszódik. Minden tevékenységünk innen indul, s a végén ide érkezünk vissza.

View Strategic Map: Megmutatja a teljes terület térképét, és a látható egységeket.

View Surface/Air Units: Egyszerre minden hatszögben csak egy egység lehet. Ez alól az egyetlen kivétel, amikor egy földi egység fölé egy repülő ér. Ezzel a gombbal válthatunk, hogy ebben a mezőben melyik egység jelenjen meg a képen.

Turn View Mode On/Off: A nagyítóval megvizsgálhatjuk mind saját, mind az ellenfél csapatait.

Purchase Unit: Az egységek ára hatékonyságuk határozza meg. Többe kerül például az az egység, amely több üzemanyagot tud magával vinni, s ritkábban kell tankolnia. Persze arra is gondoljunk, hogy egy várost védő harckocsinak nincs szüksége nagyon sok üzemanyagra. Beszerzés előtt érdemes azt is megvizsgálni, milyen felszerelése van az ellenfélnek, milyen csapatokkal találjuk szembe magunkat a következő csatában.



Ahogy múlik az idő, egyre több egység közül válogathatunk.

Go to Unit: Az összes egység statisztikája. Zöld pont jelzi azokat, akik ebben a körben még nem kaptak parancsot.

Next Unit: A következő, még parancsra váró egységre ugrik.

End Turn: A lépések befejezése. Ezután jön ellenfelünk.

EGYSÉG MENÜ (UNIT)

Ha a térképen kiválasztottunk egy egységet (bal egérgomb), a a kép jobb szélén a katonák irányításához szükséges gombok jelennek meg. Természetesen a különböző egységeknél más és más gombok használhatóak. A legtöbb tevékenység, amit itt választhatunk, sok időt vesz igénybe, azaz az egység ebben a körben mást már nem tud csinálni.

Mozgás: Bár ennek nem felel meg külön gomb, a mozgatást is az egység kiválasztása után végezhetjük. A katonák kiválasztásakor körülöttük világosabbak lesznek azok a mezők, melyeket egy körön belül elérhetnek. Bármelyikre rábökünk, egységünk odamegy. A mozgás annyi időt vesz igénybe, hogy utána csak egy támadásra lesz lehetőségünk.

Támadás: Csapataink rendszerint a szomszédos mezőn álló egységeket tudják megtámadni (kivétel a tüzérség, amely két mező távolságról is használható. A támadáshoz vigyük a kurzort az ellenségre (egy piros célkereszt jelenik meg). Ekkor alul megjelenik mindkét fél becsült vesztesége. Ez persze nem biztos, de jó odafigyelni rá. Minden támadás és védekezés 1 lőszert elhasznál, így a több csapat által megtámadott egység hamar kifogyhat a municióból.

Abort Move: A legutolsó mozgatás visszavonása.

Mount/Dismount: Ha egy egységnek van szállító járműve, a gomb segítségével felszállíthatjuk rá, illetve leszállíthatjuk róla őket. Járművel egységeink (különösen a tüzérség) sokkal gyorsabban haladnak, de természetesen sokkal sebezhetőbbek is.

Embark/Disembark: Az egységek hajóra vagy szállító repülőre szállnak. Ezt természetesen csak kikötőben vagy repülőtéren tehetik meg. Kiszállni hajóról bárhova lehet, repülőről viszont csak reptéren (kivéve az ejtőernyősöket).

Replacements: Pótolja a csapat elvesztett erőpontjait, az üzemanyagot és a lőszert. Az új emberek 0 tapasztalati ponttal kezdenek, s a csapat tapasztalata a régiek és újak átlagából jön ki. A repülők csak repülőtéren kaphatnak utánpótlást. Ha az egység mellett ellenséges csapatok állnak vagy rossz az idő a pótlás nem lesz teljes, sőt három ellenféllel egyáltalán nem is sikerül (kivéve, ha saját várásában van). Nem érdemes egy csapattal addig harcolni, amíg meghal. A kiegészítés (még az elit is) sokkal olcsóbb, mint egy teljesen új egység beszerzése és eközben a még életben lévő katonák tapasztalati pontjait sem veszítjük el. Fontos, hogy a csaták végén a főhadiszállás minden csapatunkat magától kiegészíti, ezért a csata vége felé már nem érdemes erre presztízspontokat pazarolni.

Elite Replacements: Hasonló, mint az előző, de az újonan jött katonák ugyanannyi tapasztalati pontot kapnak, amennyi a régieknek van. Ez természetesen sokkal többe kerül, de olcsóbb, mint egy teljesen új egység vásárlása és felerősítése.

ÍRD ÚJRA A T
PAN
GEN

Upgrade: Az egység továbbfejlesztése. Egyrészt osztáján belül megváltoztathatjuk a csapat típusát, másrészt szállító eszközt vehetünk a csapat számára.

Disband Unit: Egy egység felszámolása. Ha ellenfelünk megsemmisíti egységünket, sok presztízspontot kap, ezért a legyengült egységeket érdemes inkább feloszlatni.

Examine Unit: Megmutatja az egység statisztikáját. Ez két részből áll, felül a katonák, alul az őket szállító jármű adatait, rengeteg számot találunk.

Next Unit: A következő olyan egységre ugrik, amelyikkel az utolsó körben még nem léptünk.

Supply Unit: Feltölti az egység üzemanyagtartáját és lőszerét. (Feltöltéskor egységeink legfeljebb a típusukra jellemző maximális érték felét kapják meg). Azok az egységek, melyekkel egy körben semmit sem csinálunk, automatikusan kapnak utánpótlást (a hajók és repülők persze csak kikötőkben és reptéren).

OPCIÓK MENÜ

Set Difficulty: Három nehézségi fok közül választhatunk, illetve a Custom-ban külön beállíthatjuk az ellenfél tapasztalatát, tekintélypontját és kikapcsolhatjuk a gép intelligenciáját.

Hidden Units On/Off: A látótávolságunkon kívül

eső ellenséges csapatok is megjelennek a térképen.

Turn Weather On/Off: Az időjárás negatív hatásának kikapcsolása.

Turn Supply On/Off: Kikapcsolva nem kell foglalkoznunk az elhasznált üzemanyag és lőszer pótlásával.

Show Score: A két fél veszteségeinek listája.

ÖRTÉNELMET!

ZER
ERAL

PRESZTÍZS

A játékban ez veszi át a pénz szerepét. Minden veszteségünknél csökken ez a szám, egy ellenséges csapat legyőzésénél, egy város elfoglalásánál, a feladat teljesítésénél pedig növekszik. A kiegészítő csapatok elvesztéséért nem kapunk büntetést, de ellenfelünk presztízse növekszik. Később bármire szükségünk van, a presztízspontot használhatjuk fel csapataink feltöltésére, és az új egységek beszerzésére.

A TEREP HATÁSA

A csapatok haladása számára a legnagyobb akadályt a folyók jelentik. Egy olyan területen, ahol rengeteg folyó, de kevés híd van, egy hídépítő egység gyorsíthatja csapataink haladását. A következő problémát a városok, mocsarak és hegyek okozzák, hiszen itt a fedezékbe bújt védők komoly előnyöket élveznek. Városokban, erdőkben és hegyekben a gyalogság további segítséget élvez: ellenfelük ilyenkor csak a közeli támadáskor érvényes, a normálisnál jóval kisebb védőértéket (Close Defense) használja.

IDŐJÁRÁS

A rossz idő általában a védekező csapatokat támogatja. Ilyenkor a legjobb, ha kiegészítjük és újra felszereljük csapatainkat.

FEDEZÉK (ENTRENCHMENT)

A fedezékben lévő ellenfeleket sokkal nehezebb kifüstölni búvóhelyükről, mint mozgó társaikat. Ez különösen közeli összecsapásnál lepheti meg a támadót, aki igen komoly veszteségeket is szenvedhet (Rugged Defense). Ha ugyanazt az egységet egy körben több csapatunkkal megtámadjuk, elveszti a jó pozícióból származó előnyét. Ezt a leggazdaságosabban úgy intézhetjük el, hogy a közvetlen támadást egy légi vagy tüzérségi bombázás előzi meg. A fedezékbe vonulás időt igényel. Ez az idő és a beásás mértéke függ az egység típusától. Ha egy csapattal egy körben semmit nem teszünk, elkezdi beásni magát. A fedezék ereje két részből, az egység ügyességéből és a terület típusából adódik össze.



A vereséget nem könnyű megmagyarázni.

TAPASZTALAT

A tapasztalt egységeknek számos előnyük van. Nagyobb az esélye, hogy csatában ők lőnek először, kisebb veszteségek érik és nagyobb veszteségeket okoznak, mint az újoncok. Az egységek harc közben szereznek tapasztalatot, s a legtöbb akkor jár, ha teljesen megsemmisítik ellenfelüket.

ERŐ

A maximális erő minden új egységnél 10 pont, s ez az érték később a tapasztalati szint értékével nő. A csatákban a katonák ebből az erőből veszítenek, s ha 0-ra lecsökken, csapatunk megsemmisül. Az Elite Replacement segítségével csapatunk erejét minden körben 1 ponttal növelhetjük.

TÁMADÁS

Az egységeknek külön támadási erejük van sima, páncélozott, vízi és légi célpontok ellen.

VÉDEKEZÉS

Itt a legérdekesebb a közeli védekezés. Amikor egy csapat a szomszédos mezőben beásott gyalogságot támad meg, a támadókra a Close Defense érték érvényes. Ez pedig sokkal alacsonyabb, mint a normál érték, így még a páncélos támadók is komoly veszteségekre számíthatnak.

NÉHÁNY TANÁCS

A hadsereg felépítésekor célszerű a különböző típusú egységeket keverni. A páncélosokat nyílt terepen, a gyalogságot pedig rendszerint akadályokkal teli környéken tudjuk kihasználni. Minden típusnak megvannak a maga előnyei és hátrányai, így nincs olyan, amelyiket bármikor bárki ellen biztonsággal bevethetnénk. Például a tankok teljesen esélytelenek a fedezékbe húzódott gyalogsággal szemben, így lehet, hogy megnyerik a csatát, de eközben hatalmas veszteségeket szenvednek.



Most még csak a lengyel lovasság látszik, de a győzelem nem lehet ennyire könnyű.

A hadjárat során bizonyos egységek végig velünk maradnak, míg néhány csak egyes csatákban jelenik meg. Célszerű úgy harcolni, hogy az ideiglenes csapatok gyengítsék le az ellenfelet, a fontosabbak pedig az utolsó csapást végezzék, s így gyűjtsenek extra tapasztalati pontokat.

A vízi és légi szállításhoz nem kell a hajókat és repülőket mindig a megfelelő helyre vinnünk. A csata kezdetén kapunk valahány repülőt. Ezeket a maximális számig bárhol és bármikor igénybe vehetjük, azok mindig a megfelelő helyen lesznek.

A hadjárat során nem csak a csaták megnyerésével kell foglalkoznunk, hanem azzal is, hogy ezt minél gyorsabban tegyük. Ezért az egyes csatákban nem kell az összes város meghódításával, s a menekülő ellenség üldözésével az időt húznunk, csak a győzelemhez szükséges objektumokra koncentráljunk. Válasszuk ki a városokhoz vezető legrövidebb útvonalat, s eközben haladjunk el más városok közelében is (ilyenkor ellenfelünk a megközelített várost kezdi erősíteni, s a tényleges cél védelmére már kevesebb ereje marad).

Egy terület megvédésére több védelmi vonalat érdemes kiépíteni. Ebben legyen gyalogság is, hiszen a katonák gyorsan be tudják ásni magukat (őket lehetőleg városokba, hegyekre, erdőkbe telepítsük. A védő vonalak és városok mögé tegyünk tüzérséget. Jól védhető terület a folyók mögötti sáv, hiszen ezen a támadók csak lassan jutnak át. Érdemes a legyengült egységek menekülésére is helyet hagyni. Így ezek hátrébb húzódhatnak és rendezhetik soraikat.



Az ütközetet természetesen csak a távolból, látcsövön figyeljük.

Ha repülőink a levegőben nem találkoznak ellenféllel, támadjuk velük folyamatosan a földi egységeket, s így növeljük tapasztalati pontjaikat.

A bombázók az ellenséges városok, repülőterek elleni támadással komoly presztízsveszteséget okozhatnak ellenfelünknek. A bombázott városok egy idő után semlegesek lesznek, így ezekben nem állíthat fel ellenfelünk újabb egységeket.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PANZER GENERAL — KIADJA: MINDSCAPE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **84%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 15MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

CD32

32. oldal



Általában azok, akik valamilyen konzol megvásárlására adják a fejüket, az esetek többségében abból a megfontolásból teszik, mert szeretnek játékterembe járni, ám nem szeretik, hogy például egy valamirevaló verekedős játékon egy menetért már minimum 60 Ft-ot kell leperkálni, valamint hogy legtöbbször órákat kell rá várni. Az első 32 bites CD-alapú konzol tulajdonosai azonban mindeddig, ha mondjuk egy kis "More Dull Kombat"-ra vágytak, még mindig a játéktermet voltak kénytelenek becé-



lozni, vagy jobbik esetben egy SNES-es haverhoz felugrani. Most azonban ennek vége, hiszen megjelent az A500-on és 1200-ason már nagy vihart kavart Shadow Fighter "ezüstkorongos" változata.

MIÉRT IS FOLYIK A HARC?

A játék nem mindennapi alapsztorija a következő: Kioya Mishuma a császár legmegbecsültebb szamurájaként élt a XVII. századi Japánban. Kioyát azonban nagyravágyó álmok gyötörték, egy élő legendává akart válni, ami persze összeegyeztethetetlen volt a szamurájok szigorú törvényeivel. Chronozon, a túlvilág kapujának az őrzője is felfigyelt ezekre az álmokra, s elküldte egy alattvalóját, hogy megnyugtassa ezt a nemes, de zaklatott lelket.

Kioya egy éjjel az ágya mellett egy még az éjszakánál is sötétebb árnyat pillantott meg, aki kinyújtott tenyerében egy fényes gömböt tartott, s a gömbben az eddigi álmait fedezte fel. Hősünk a gömbre meredt, s a hívatlan látogató teletöltötte a lelkét a hamis álmokkal. Ettől fogva Kioya öntelt lett, sértegette és kigúnyolta a többi szamurájt, akik ezért megvetették őt. Kezdte elveszteni legendás hírnevét, s már a népnek sem kellett többé. Paranoiás gyűlöletében mindenkit legyilkolt, aki kétkedett benne. Akik valaha becsülték, most a pengéjétől rettegtek. Kioya azonban nem sokkal ezután eltűnt.

Chronozon, a gaztettelt látva megátkozta a hitszegőt, s azóta Kioya élő halottként keresi a túlvilág kapuját. Kioyanak már csak egy vágya van: megszabadulni a végtelen szégyentől. Az azóta eltelt évszázadok alatt teste rothadni kezdett, elméje csaknem megháborodott. Hatalmas díjat tűzött ki annak, aki végre megszabadítja a szenvedéseitől. A világ minden tájáról tehát gyülekezni kezdtek a harcosok, hogy végül egy közülük szembeszálljon a félelmetes Sötét Harcossal.

A KARAKTEREK

A Shadow Fighter harcosválasztéka sem hétköznapi: 16 teljesen egyedi karakter közül választhatunk, mindegyiknek legalább 3-4 speciális mozgása van, s mindegyik egyedi történettel rendelkezik arról, hogyan került ide. Az egyik legextrémebb talán Krhome sztorija, aki egy genetikai kísérlet mellékterméke, s bizonyítani akarja az emberiségnek a felsőbbrendűségét. Testének laza szövetének köszönhetően utánozhatatlan "T1000" stílusban küzd. A díjat egy labor építéséhez akarja felhasználni, ahol egy társat akar előállítani magának.



A LEHETŐSÉGEINK

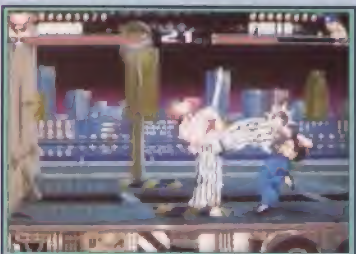
Természetesen ebből a játékból sem hiányoznak a szokásos opciók: a bajnokság, a gyakorlás, a szimpla meccs, a kétjátékos üzemmód, és az options menü, ahol többek között a nehézséget, vagy a vérességet állíthatjuk be. Ez utóbbi lehetőség egyébként jóval látványosabb minden eddigi játéknál, mivel a gyönyörűen megrajzolt, és mozgatott hátteren a kifröccsenő vér ott is marad, a küzdelem végére hatalmas tócsákat képezve. A bajnokságon a nehézségi szinttől függő számú harcossal kell végeznünk, egyre azonban felhívnám a figyelmet: "easy" módban nem fogunk találkozni a Shadow Fighterrel. A training opció is rendkívül szórakoztató: egy idétlen bábut, Pupazzt kell püfölnünk, ám a bábu nem mozdulatlan, hanem időnként jópofa trükkökkel "kedveskedik" a játékosunknak.



MEGÉRI AZ ÁRÁT?

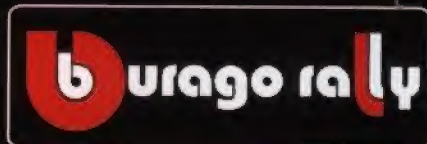
A Shadow Fighter animációi semmiben sem maradnak el például az SF2 mögött, maga a küzdelem pedig csodálatosan scrollozó AGA hátterek előtt játszódik, az adott ellenfél hazájában. Így például küzdhetünk New Yorkban a szabadságszobor előtt, vagy egy párizsi metróaluljáróban is. Mondjuk, ez utóbbi helyen nem értem, miért nincs rajtunk kívül egy lélek sem, bár lehet hogy csak egy újabb bombariadóról van szó. Egyedül a hanghatásokat találtam átlagon alulinak, ám ezt feledteti a tisztán - közvetlenül a CD-ről - szóló muzsika. Ha tehát az alcím kérdésére nekem kellene válaszolnom, én mindenképp pozitívan reagálnék.

Vári Zoltán



MEGJELENIK 1995. október 2-án

Elkészülni...
Vigyázz...
Kész...
Rajt!



Az év C64-es futama







Formátum: C64-es lemez, díszdoboz, kezelési útmutató
Elővételeben megrendelhető az 1389 Budapest, Postafiók 132. címen
Ára elővételben 999,-Ft (mely a postaköltséget is magába foglalja, melyet a kiadó áll).
Ajánlatunk szeptember 30-ig beérkező megrendelésekre érvényes.

STAR THE TR

"A FINAL UNITY"

AZ ÚJ GENERÁCIÓ LEGÚJABB

Kockáztassuk meg. (We'll...) A művelet sikerül, a szökevény hajó legénységét az Enterprise-on üdvözölhetjük. A Viharmadár kapitányával, Pentarával beszéljünk (On screen.), figyelmeztessük a határsértésre, s hagyjuk visszatérni a saját oldalára. (You will...; They are...) Folytassuk az őrjáratot. (Set course...)

Néhány évvel ezelőtt, ha egy filmből játékot készítettek, a két alkotás körülbelül annyiban hasonlított egymásra, hogy azonos címük volt, s a játék kockafejű sprite-ját ugyanúgy hívták, mint a film főhősét. Azóta persze nagyot fordult a világ, így mára már ott tartunk, hogy a filmből készült játék maga is film. A Spectrum HoloByte/ Microprose duó legújabb kalandjátékában, a Star Trek "A Final Unity"-ben ugyan nincsenek digitalizált videojelenetek, a hátterek is festettek, ám a szereplők egytől egyig az eredeti "Az Új Generáció" sorozat digitalizált színészei, s ami még lényegesebb: a szinkron az eredeti profi színészgárdával készült. Sajnos azonban örömünkbe mindjárt vegyül egy kis üröm is, ha a kedves olvasó lepillant az értékelő alatti minimum-konfigurációra. A játékról ezen "szépséghibáján" kívül viszont csak jót lehet mondani, csupán egy zavaró programhibát tapasztaltam: miután bedokkolunk egy bázisra, ugyanúgy támadnak az ellenséges hajók.

Az irányítás részletezésére sajnos most itt nincs hely, mivel ez a kézikönyvben szerény 60 oldalt tesz ki, egy-két részlet kiragadásának pedig semmi értelme. Ehelyett inkább azt tanácsolom, hogy a kezdő kalandorok tegyék a nehézségi szintet a legalacsonyabbra, így a gép sokat fog segíteni, s a leírásomat pontról pontra követve nem lesz nehéz a dolog.

MENEKÜLTEK A GARIDRÓL

Az Enterprise legénysége épp a szokásos őrjáratát teljesíti a Romulán határon a semleges zónában, amikor egy garidi felderítőgép nyomában egy garidi Viharmadárral megsérti a határszakaszt. A Viharmadár utolérve az üldözöttet megpróbálja átsugározni a szökevény hajó legénységét.

Ebben a helyzetben vesszük mi át Picard kapitány szerepét. Forduljunk tanácsért Datához, aki javasol egy veszélyes műveletet: az Enterprise-zal megtörni a Viharmadár vonósugarát.



A TV-sorozatból már jól ismert helyszín: a parancsnoki híd.

BONYODALMAK A MERTENS BÁZIS KÖRÜL

Hamarosan egy segélykérő üzenetet fogunk a Cymkoe IV kutatóbázisról. (On Screen.) Ismeretlen erők támadták meg a bázist, s feltételezhetően a bázis reaktora is megsérült.

Amikor odaérkezünk, La Forge, a technikusunk tájékoztat, hogy az állomás és a reaktor nincs is olyan rossz állapotban, ő a támadást inkább "műtétnek" nevezné. Furcsállja, hogy a vészkioldó még nem kapcsolta le az állomásról a reaktort, valaki tehát ezt odabentről manuálisan tartja vissza. Picard úgy határoz, mentőcsapatot sugároz át az állomásra. Menjünk jobbra a Turboliftbez, s irány a Transporter szoba.

Miután négy tagú csapatunk megérkezett, menjünk balra. Egy hatalmas teremben egy leroskadt kábel alá szorulva egy alélt nőt találunk. Phaserünkkel vágjuk át a ráesett kábelt. A nő sérülései miatt azonban a kábelt megmozdítani nem lehet. Mérjük be a levágott kábeldarab koordinátáit a tricorderünkkel. Menjünk vissza a transporter terembe, s a transporter panelén adjuk meg a kábel koordinátáit (Lock-on; Data cable), s teleportáljuk ide (Energize). Crusher doktornővel a Med.Tricorderrel segítsünk a nőn. Menjünk tovább a lifthez, azzal pedig a gépterembe (Engineering). Most meg is pillantjuk az idegen szerkezetet, ami még mindig itt van, s csapolja a bázis energiáját. Jobbra (!) menjünk. Vegyük fel az összes műszert a polcról, majd lépjünk a panelhoz. Nyomjuk le a pillanatnyi áramtalanítás gombját, majd a felvillanó többi kapcsoló közül a harmadikat. Az áramtalanítás hatására az idegen test lekapcsolódik a reaktorról, s távozik. Nem érdemes üldözőbe venni, tehát a második választ adjuk az Enterprise-nak. Menjünk vissza a reaktorhoz, onnan pedig most balra. Itt találjuk a mérnököt, aki eddig visszatartotta a reaktor lekapcsolását. La Forge-zsal beszéljünk vele, ők megértik egymást. (Dr.Griems...; Sounds...) Ezután a sérült reaktorkábelen, ott ahol az idegen a lyukat ejtette rajta, használjuk a polcról szerzett Inverter Couplingot, és a Wave Convertert. Ezzel stabilizáltuk a reaktort, kezdődhet az evakuálás. Visszatérve a hajóra adjuk ki az új parancsot: folytassuk az őrjáratot (Set course...).

NEXT GENERATION

KALANDJAI

AZ ÖTÖDIK TEKERCS NYOMÁBAN

Igaz is, a menekültjeinkről az űrállomás katasztrófája miatt el is feledkeztünk. Nézzünk el balra a társalgóba (Conf. Lounge), s beszéljünk T'Bakkal. A menekültek egy vulcani archeológussal, Shanokkal akarnak kapcsolatba lépni, egy bizonyos Lawgiver (Törvényhozó) Ötödik Tekercse miatt (What...). A tekercsről kérdezve T'Bak elmondja, hogy a garidi társadalom törvényeit Lawgiver Négy Szent Tekercse tartalmazta. Azonban beszélnek egy ötödik tekercsről is, amely a Plebejus réteg jogait tartalmazta, amiről a többi tekercs nem tett említést. Kérdezzük meg, hogy miben segíthet Shanok (What makes...). T'Bak szerint Lawgiver Követői valahol a mostani Szövetséges űrben telepedtek le annak idején, tehát Shanok már jelentősen előre juthatott a felfedezéseiben. Érdeklődjünk, miért kell nekik az Ötödik Tekercs (Why...; Who...). T'Bakot csupán csak tudományosan érdekli, de társai forradalom kirobbantására akarják használni a Garidon. Segítsünk hát nekik (I have...; Understood...)! Irány a Horst III, ahol Shanok jelenleg kutat.

Amint megérkezünk, beszéljünk Shanokkal (Comms.). Kérdezzük, mi hozta erre a planétára (What...; What...). Egy ősi, Chodak nevű faj kultúrájának egy előőrsének a maradványait tanulmányozza. Az egykori Chodak Birodalom nagy része ma romulán területre esik. Ez az első eset, hogy Szövetséges területen is találtak chodak romokat. A chodak komputertechnológia igen magas fokon állt, Shanok több izolineáris rudat küldött a Mertens bázisra megvizsgálni. Amikor tájékoztatjuk a bázist ért támadásról (I'm afraid...), látszik a megdöbbenése, de még ezután sem hajlandó fogadni az Enterprise nyomozócsoportját (I'd be...). Picard említést tesz a garidi menekültjeinkről is, mire Shanok megerősíti T'Bak feltételezéseit, s elmondja, hogy rábukkant a Követők egyik ősi hajójára, s a hajónaplókban az állt, hogy találtak egy kolonizálható planétát.


A rezervátumban csak a turistaútvonalon mászkálhatunk.



Hamarosan újabb üzenetet fogunk: a Csillagflottától, Admiral Reddreck üzen (On screen; A lamb?; Who...), hogy aggódik egy Dr.Vi Hyonh-Foertsch nevű biológusnőért Morassián, akiről már rég nem hallott. Morassia kormányzója, LLiksze szerint ugyan nincs baj, de azért nézzünk körül (Very well...)! Lliksze engedélyezi a lesugárzásunkat, ám fegyvert nem vihetünk, mivel Morassia egy ritka állatokat tartó rezervátum. Fogadjuk el ezt a feltételt (We will...), majd irány a transporter.

Miután Data üdvözölte LLikszet, kérdezzük meg, hogy ki látta utoljára a doktornőt (Who...). Egy bizonyos Iydia vacsorázott vele utoljára. Kérdezzük tovább őt (If...), mire megtudjuk, hogy a doktornő még biztos hogy él, s az is biztos, hogy nem sérült meg, különben már fogták volna a jelzését, majd elmondja (Your tone...), hogy nem kedvelték a doktornőt, mivel tiltott állatok csempészésével vádolta a rezervátumot, de kérésünkre (I would...; A thorough...; I have...) végül is engedélyezi, hogy szétnézzünk.

Keressük fel a laboratóriumot. Vegyük fel az állattetemeket, s vizsgáljuk meg őket a Sonic Scope-pal, és a bioasztallal. Legtöbbjük valami elektrosokktól pusztult el, s van köztük egy tiltott állat is. Vegyük fel az asztalról a bioszondát, és a mintagyűjtő mezőket (Field unit A-C). Menjünk ki, s a nagy fa másik oldalán nézzünk szét, először is a hajódokknál. Akasszuk le a falról a microgenerátort, majd látogassuk meg a háromfajta terepet (Biotope). Ezeken a helyeken a microgenerátorral aktivizáljuk a komputereket, s küldjük el a Field Unitokat mintát gyűjteni. A tengernél az összes lehetséges helyre küldjük el a "C" jelzésűt, s ha visszatér, mindig ürítsük ki a Bioprobe-bal. Így innen négy mintához jutunk. Vegyük fel a microgenerátort, s az erdős terepen ugyanezzel a módszerrel, a "B" jelzésű egységgel gyűjtsük be a négy barlangból a mintákat. A harmadik, sziklás terepet a fa másik oldalán találjuk, itt az "A" jelű egységgel három helyről: a barlangokból, a szakadékból, és a kráterből tudunk mintát gyűjteni.


A laborban az tetemeket megvizsgálva különös eredményre jutunk.



Vigyük az összes mintát a laborba, s vizsgáljuk meg őket a Sonic Scope-pal. Hasonlókat fogunk tapasztalni, mint a tetemek esetében. Most vegyük elő a Tricorderünket, s jobbra a Comm. Portról hívjuk fel először is Tracker Melast. Kérdezzük ki őt amiről csak lehet, így az állatok csempészéséről derülnek ki újabb részletek, valamint egy kis balesetről, mely során állatok szabadultak el. Most beszéljünk LLikszevel. Őt is alaposan kérdezzük ki. Dr. Hyunh-Foertsch azért vádolta őt a csempészéssel, mert egy tiltott romulán állatot talált az egyik szállítmányban, hamisan felcímkézve. A címkézéssel a kormányzó viszont az állatok szállítóját, a mindenre kapható Ferengi Aramutot vádolja. A kerítések áramingadozásos balesetéről pedig elmondja, hogy szerinte csak műszaki hibák voltak.

Ismét a laborban most hívjuk fel Iydiát. Kérdezzük ki őt is. Az állatok különös elhullásáért, és a csempészésért ő a gondozókat hibáztatja. Hívjuk fel ZZolist, s beszéljünk vele is. Őt a gondozókról kérdezhetjük, a beszélgetés végén átküldi nekünk a balesetben megsérült gondozók Neuroscanjét, s egy Tzudan nevű gondozót ajánl a figyelmünkbe. Minden gyanú egyre inkább Iydiára terelődik. Menjünk a karantén részbe, ott találjuk Tzudant. Elmondja, hogy a doktornő őt is gyanusította, s említést tesz egy Sultis nevű hatalmas hüllőről, annak a ketrecénél történt a baleset. A hüllő képes az állatok energiáját "magába szívni", s valószínűleg ezzel az energiájával okozta a balesetet. Tzudan újabb gyanús dolgokat mond Iydiáról is.

Vigyük el a híreket LLikszenek. A kormányzó rögtön utána is jár Iydia dolgainak, ám amikor érte


A transportációs fülke - mintha csak a filmet néznénk.

garidi Varenach nevű állatra. Az állatot tehát lehet hogy Aramut a Követők kolóniájától hozta, ami pedig az Ötödik Tekercs nyomára vezethet. Az Enterprise tehát Aramut nyomába ered.

Amikor utolérjük, menekülni próbál, de végül kénytelen szóba állni velünk, s Picard fenyegetésére, hogy tájékoztatja a romulánokat a tevékeny-

idézi. Hamarosan jelentkeznek a bolygóról, ám bemutatkozásunk után, amikor elmondjuk a garidi menekültjeink történetét, még mindig bizalmatlanok, s időt kérnek. Várjunk ismét egy kicsit. Hamarosan végre bemutatkozik Frigis kancellárja, Laraq, s megadja a lesugárzási koordinátákat. Akkor hát induljunk.

ÓRIÁSI MÉRETŰ KALAND, ÓRIÁSI MÉRETŰ GÉPIGÉNNYEL!

mennek, Iydia Aramut segítségével megszökik. Előkerül viszont a doktornő. A gazfickók nyomába erednénk, ám van még itt is egy dolgunk: elfogni a garázdálkodó hüllőt.

Ehhez meg kell változtatni a ketrecek erőpajzsainak a frekvenciáját, ezt pedig csak az energiaközpontban tudjuk megtenni. Menjünk a dokkhoz, s szálljunk be a hajóba. A központban menjünk a panelhoz, kapcsoljuk át, s már mehetünk is vissza, a karanténhoz. Ott beszéljünk a doktornővel, majd az utasításai szerint először működtessük a második, majd amikor a szörny megérkezik, a harmadik panelt. Most már mehetünk Aramut után.

T'Bak a hajón úgy gondolja, hogy a különös hüllő, amit találtunk kísértetiesen hasonlít egy rég kihalt

ségéről, végül a kereskedő üzletet ajánl. Szabadságáért odaadja Iydiát, a hajózási adatait, és még némi információt a romulán flottáról, miszerint az érthetetlen módon lecsupaszítja, s védtelenné teszi a hajóit, csak hogy minél nagyobb sebességet érjenek el. Aramut hajózási adataiból kiderül, hogy az idegen hüllő nem romulán, hanem feltérképezetlen területről származik. Ez minden bizonnyal a Követők planétája, tehát nyomban a Shonoisho Epsilon VI-ra indulunk.

Próbáljunk kapcsolatba lépni a bolygóval, ám választ nem kapunk. Kérjünk tanácsot Troitól. Szerinte valamilyen különleges üzenettel kéne a Követők bizalmába férkőznünk. T'Bakkal küldjünk üzenetet a bolygóra, ő ugyanis Lawgiver szavait


A hangszerekkel platformokat varázsolhatunk elő.

Miután Rikerrel beszéltünk Laraq-kal, megtudjuk, hogy a Frigisen három szekta alakult, de náluk csak az Ötödik Tekercs másolata van, s mindegyikük másképp értelmezi azt, ezért rejtette el Lawgiver az eredetit, s azt mondta, csak akkor kapják vissza, ha ismét együttműködnek. Ehelyett azonban az ellentétek filozófiai versenyek, a Deklarációk rendezésével még jobban elmélyültek. A piramisokról kérdezve Laraq elmondja, hogy chodak építmények, s a szekták templomnak használják. Laraq egyébként sokat tanulmányozta a Chodak kultúrát.

Menjünk jobbra, s ott hátra a Kutatók templomához. Ha bemutatkoztunk a főpapjuknak, menjünk hátra a Megvilágosodás Kapujához, amin egy hónapja állítólag sikerült a vezetőjüknek, Aelontnak bejutnia, s azóta nem tért vissza. Hogy kinyíljon a kapu, bölcsen kell válaszolnunk az őrzője kérdéseire.

A kérdések és a válaszok Riker esetében:
By what right...-For all...
Define your...-The Prime Directive doesn't...
Why do you wish...-I don't know...
Who was the Lawgiver?-I've heard...
What is the central...-Everybody...
How does a person...-I don't know.
Why are you here?-I'm not sure...
Which of the sects...-I don't have...
How can the sects...-I have no...
Who are you?-Everyone plays....

Lépjünk be a kapun. Aelont pillantjuk meg egy energiamező rabjaként. Balra vizsgáljuk meg a Tricorderrel az energiamezőt, a gépezetet, s azon a Chodak írást. Menjünk vissza Laraqhoz, akivel ha beszélünk, ad egy fordítóprogramot a Tricorderünkbe. Menjünk vissza a géphez, s fordítsuk le az írást, minek segítségével a panelen kikapcsolhatjuk az Aelont fogvatartó mezőt. Mondjuk el az eszméletét visszanyerő Aelontnak, hogy mi történt vele (What is...), mire hálája jeléül odaad két talizmánt, amit itt az ajtó mögött talált, s még odaadja a szektájának a széfjének a kulcsát is, ahol a Deklarációkban



a többi szektától elnyert tárgyakat tárolják. Menjünk a templom bejáratához, nyissuk ki a széfet, ahonnan csak három tárgyat vegyünk el: az aranygyűrűt, a gömbölyű végű pálcát (Staff), és a szerkezetet (Device). Menjünk most a másik piramisba, oda, ahol Laraq-kal találkoztunk. Adjuk oda a főpapnak a gyűrűt, mire egy hangszert kapunk jutalmul. Jobbra láthatunk egy különös hangszert, erre illeszük rá a szerkezetünket La Forge-zsal. Az így megjavított zenegépért egy újabb hangszert kapunk. Most menjünk a harmadik templomhoz, s ott a papnőnek (Rikerrel) adjuk oda a pálcát, cserébe (What's behind...) hozzáférhetünk egy ősi Chodak transporterhez. Muzsikáljunk a kétágú hangszerünkell, így működésbe hozzuk a transportert.

Az új helyszínen egy kis logikai feladat vár ránk: először a négyágú hangszerünkkel zenéljünk, így egy palló jelenik meg, s felvehetjük a következő hangszert. A különböző hangszerekre más-más pallórészek jelennek meg, ezeket úgy kell kombinálnunk, hogy amikor átváltjuk őket, mindig a közös részükön kell állnunk. Így először fel kell vennünk mind a négy hangszert a teremből, majd ezeket kombinálva a pallókon keresztül eljuthatunk a szemben lévő ajtó elé. Illesszük az ajtó mélyedésébe a kék talizmánt. A következő teremben már csak az Ötödik Tekercs felvétele a dolgunk.

Immár az Enterprise-on ismét találkozunk a garidi Pentara kapitánnyal. Kiderül, hogy a szökevények titokban üzenetet küldtek a Garidra az Enterprise-ről, minek következtében forradalom robbant ki. Lucana ezt el is ismeri, de a szökevények között van Pentara fia Avakar is, akinek az Ötödik Tekercs birtokában immár sikerül átállítania az anyját az ő oldalukra, így vendégeink távoznak Pentarával.



A köomlás eltakarítására a phaserünket használhatjuk.

A HÁBORÚ MEGKEZDŐDIK

Hamarosan romulán invázió indul a szövetségi területen keresztül. Innentől tehát sűrűbben fogunk harcba keveredni. Harc esetén ugyan Worf ellátja a teendőket (ha be van kapcsolva), de azért néhány taktikai utasítással érdemes őt segíteni. Ha majd esetleg elfogynának a torpedóink, az űrbázisokon vehetünk fel újakat.

Próbáljunk kapcsolatba lépni a flottával. Ez nem fog sikerülni, ám hamarosan Admiral Reddreck jelentkezik, s megadja az újabb parancsunkat. Amint megérkeztünk az adott pontra, lépjünk kapcsolatba Chan parancsnokkal, s segítsünk neki visszaverni az ellenséget (We're on...). Ha utolértük a romulánokat, támadjunk (Prepare...; Helm...). Az ellenség nem túl erős, végezzünk hát vele. Lépjünk imét kapcsolatba Channel, aki most egy megtámadt Klingon hajó segítségére küld minket. Mire odaérünk, Ky'Dra kapitány végez a támadókkal. Elmondja, hogy foglyokat is ejtett, akik valamilyen szuper chodak fegyverről tettek említést. Jelentsük Channek az esetet. Ezután a Csillagflotta hív minket (On screen), s megbíznak a romulánok szándékának a kivizsgálásával. Menjünk vissza Shanokhoz (Set course...). Útközben viszont segítségkérő üzenetet kapunk Laraq-tól, tehát útirányt változtatunk. Miután megsemmisítettük a Frigis támadóit, látogassunk le a bolygóra. Értesítsük Laraq kancellárt az állítólagos chodak fegyverről (The ancient...; What do you know about Chodak technology?), mire kapunk tőle egy ősi chodak rudat és egy Programmert, amivel a chodak komputereket lehet működtetni, és említést tesz egy Unity Device nevű szuperfegyverről, amit a Chodak Birodalom valami lázadás során elvesztett, s azután a birodalom széthullott. Laraq ad még egy információs kristályt is, amit ők eddig még nem tudtak megfejteni.

Most már legalább tudjuk, mi után kutatnak a romulánok: a Unity Device-t keresik. Térjünk vissza Shanokhoz, a Horst III-ra (Set course...). Közben Data megfejti a kristály egy részét, ami megerősíti a chodak lázadókról a teóriát. Shanoktól már csak egy üzenetet találunk a Horst III-on, mivel el kellett menekülnie a romulánok elől. Közben a Csillagflottától is keresnek, s újabb, ezúttal ismeretlen, idegen invázióról számolnak be, akik úgy tűnik a romulánokat követik szintén a Z'Tarnis Csillagköd felé. Ezúttal ellenük kell vonulnunk. Ha végeztünk az ellenséggel térjünk végre vissza a Horst III-ra, s szálljunk ki a bolygóra.

Lent robbantsuk ki balra a sziklát a phaserünkkel maximum energiára állítva, majd a teremben illesszük az izolineáris rúdunkat a képernyő melletti nyílásba, s használjuk rajta a Programmert. (Ha elsőre nem megy, próbáljuk többször.) A Tricorderünkkel olvassuk le a képernyőn megjelent térképet. Menjünk át a terem másik felébe, s a Tricorderünkkel vizsgáljuk át a hatalmas csillagvizsgálót. Térjünk vissza az Enterprise-ra (az Enterprise ikonjával). Data hamarosan kihámoz valamit a talált információból: a chodakok Allanor nevű bolygójának a koordinátáit...

Vári Zoltán

Folytatása következik!

576 ÉRTÉKELŐ

STAR TREK — KIADJA: SH/MICROPROSE

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■□
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 90%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS

FX Fig

A 3D-s verekedős játékoknak nincs túl fényes múltja PC-n. A One Must Fall és a Rise of the Robots volt ebben a kategóriában valamelyest otthon, az SSF2T-ből a harmadik dimenzió kimaradt, bár nem is hiányzott belőle. Viszont aki a térhatású játékok megszállottja, az nem nagy választékból meríthetett. Mindezidáig. A napokban ugyanis megjelent az Argonaut (lásd Starfox SNES-en!) gondozásában az első igazán játszható és élvezetes üsd-vágd-ne-sajnáld-játék PC CD-re - persze néhány apró szépséghiba ebbe a játékba is belecsúszott.

A RÉSZTVEVŐK

Miután az opciók között beállítottuk a kívánt felbontást és grafikai megjelenítéseket (először azért ne legyünk túlságosan nagyravágyók, próbáljuk ki kisebb extrákkal a játék sebességét), a karakterválasztó képernyőre jutunk. Mint minden valamirevaló verekedős játékban, ebben is választhatunk, hogy egyedül vagy ketten küzdünk-e egymással, vagy körmérkőzést játszunk. A versengő felek renderelt animációk kíséretében jelennek meg a választó képernyőn, majd innen továbblépve az ellenfelet kell kiválasztani.

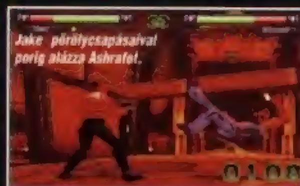
A legszebben kidolgozott karakter - véleményem szerint - JAKE, a félprofi középsúlyú bokszoló. A feje kissé amorf, de a teste jól kidolgozott grafikailag, mozgásai könnyen elvégezhetők és hatásosak. KIKO, a bikinis bige és SHEBA, a macskalány szintén jó kiállásúak, mozgékony testük és néhány nehezen védhető speckójuk miatt valószínűleg ők is népszerűek lesznek. Másik kedvencem MAGNOM, a melák kőember, aki mammutos mozgásaival és dörgő hangjával jól kitalált szereplő és harcosnak sem utolsó. ASHRAF-on, a varázserővel rendelkező jógin már enyhén érezhető az alkotók ötletforrásainak kiapadása, választani nem érdemes, mivel nehezen előcsalhatók a hatásos mozgásai; ellenfélnek viszont annál szemetebb (persze, a gépnek mindig sikerül egy-egy kábító hatású erőteret kibocsájtani felénk). SIREN, a víz istennője, VENAM, a húsevő sáska és CYBEN 30, a bivalyerős robot pedig a sereghajtók. Ne feledkezzünk el a versengés atyjáról, RYGIL-ról sem, akivel a hetedik nyert játszma után kerülünk szembe (avagy speciális kóddal választhatjuk is, de ennek a módját most nem árulom el - mert még én sem tudom). Érdekes módon nem legyőzhetetlen, néhány kombóval leteríthető.

A HATÁROKON INNEN ÉS TÚL



Az ilyen stílusú játékok fokmérője a játszhatóság és a grafika minősége. Lássuk az előzőt. Azt előre kell bocsájtanom, hogy a játék kizárólag gyorsabb gépeken (486, 33MHz fölött) hozza igazi formáját, egyébként kezelése kissé nehézkessé válik, a mozgások darabosak lesznek. Ha viszont minden igényét kielégítjük, a mozgáskombinációk (még a bonyolultabbak is) perkekt módon végrehajthatók és az animációk folyamatosak (még full extrára beállított grafikai környezetben is). A játékhoz nem ajánlom a joystick használatát, a billentyűzet (vagy mázlistáknak egy joypad) sokkal inkább beválik.

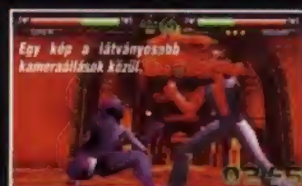
A grafikai megoldások leginkább a legendás Virtua Fighterhez hasonlítanak. A poligonos testfelépítés itt kiegészülhet textúrás elemekkel (az opciók között több lépcsőben választható), de a karakterek jellege kiköpött VF. És mivel a VF speciálisan játékgépekre készült, ezért nagy szó, hogy a PC-s tesóját ilyen szintre tudták fejleszteni. Ugyancsak régi ismerős a kameramozgatás metódusa: amikor a két harcos eltávolodik egymástól, a nézőpont a térben hátrébb helyeződik, a kamera "befogja" mindkét küzdő felet. Amikor testközelbe kerülnek egymáshoz, a játék rázoomol a történésekre. Extraként, egy-egy hevesebb mozgásvariációnál a kamera "táncra perdül", pörög-forog a szereplők körül. Ez lassabb gépeken (még egy 66 MHz-es gépen is) felettébb zavaró, mivel nagyon rángatózik a kép és követhetetlenné válnak a történések a pályán (megmutatkoznak a PC korlátai ugyebár...). Feltűnőbb hiba, hogy ha egy karakter ringen kívül kerül, a kamera "hátrahőköl", hogy minél nagyobb területet tudjon bemutatni az utolsó mozdulatokból, azonban eközben kezek/lábak/egyéb testrészek egyszerűen eltűnnek a küzdő felek testéről. Érthetetlen. Azaz érthető: a játékot feltehetően még az előtt piacra akarták dobni, hogy mások is rástartolnának a tátongó űr betöltésére, ami a PC-s 3D-s verekedős játékok terén mutatkozik. Az időhiány pedig programhibákat eredményez. Mindazonáltal ezen hibái ellenére is mérföldkőnek éreztem a játékot, tudva azt, hogy ez még csak a kezdet.



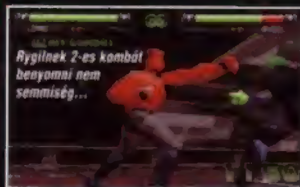
Jake pörölycsapásaival porig alázza Ashrafet.



A furcsa testhelyzet nem táncra hívást jelent...



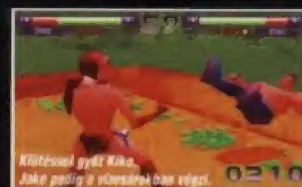
Egy kép a látványosabb kameraállások közül.



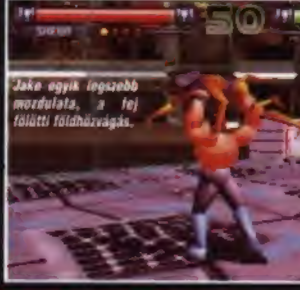
Rygilnek 2-es kombót benyomni nem semmiség...



Cybeo 30 fémteste hamarosan földbe döngöli Venamot.



Kiütéssel győz Kiko, Jake pedig a virágárokban végzi.



Jake egyik legszebb mozdulata, a fej fölötti földhözvágás.





Magnon és Sheba küzdelme: a szép és a szörnyeteg.



MOZGÁSKOMBINÁCIÓK

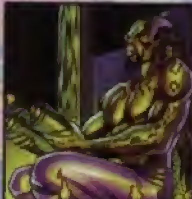
J e l m a g y a r á z a t

F=fel, L=le, E=előre, H=hátra, Ü=ütés, R=rúgás, B F=hátra lenyomva aztán felengedve, majd előre, F+P=felfelé és ütés egyszerre benyomva, P+(B F)=ütést nyomvatartva, közben hátra, majd előre, F->B=félkör a joysticon, vagy F FD D FB B kombináció a billentyűzeten (az utóbbit gyakorlatilag lehetetlen megcsinálni).

Általános mozgások

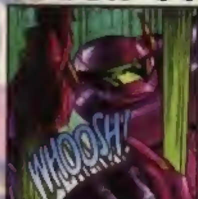
F+Ü: Csonttörés ráugrással, mikor az ellenfél a földön fekszik
F+R: Felállás közben az ellenfélbe rúgás
L+R: Felállás közben az ellenfél lábának elsöprése
E E: Továbbgurulás földrekerülés után/gyors előrelépés
H H: Továbbgurulás földrekerülés után/gyors hátralépés/hátraszaltó
H E+Ü: Lövedék (változata: Ü+(H E)) - Ashraf, Kiko, Magnon és Venam alkalmazza
EF+Ü: Repülő ütés (változata: FU P)
EF+R: Repülő rúgás (változata: FU K)
HL+R: Lábkaszálás (kivéve Magnon és Sheba)
H+Ü: Blokkolás/védekezés

ASHRAF



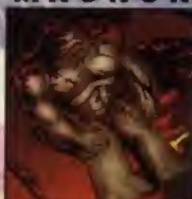
E+Ü: Nagy erejű ütés (változata: E L+Ü) E
E+Ü: Fej fölötti kétkezes ütés
E L E+Ü: Mágikus erőtér kisugárzása (változata: FD + P guggolás közben)
E H+R: Kézállásból rúgás az ellenfél fejére
E H Ü: Ütéskombináció
E F+R: Rúgás a levegőben úszva
E+Ü Ü Ü Ü: Ütéskombináció sokütésből
H H: Hátraszaltó (hosszabban nyomva az első hátra-mozdulatot)
H E+Ü: Kölabda
H Ü: Alsó horog

CYBEN 30



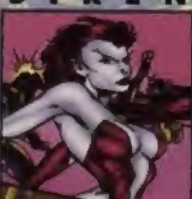
E+Ü: Ölelő szorítás (az ellenfélhez közel)
F+Ü: Felugrásból "dömpölő" rúgás (az ellenfélhez közel)
Ü+(E H): Ütéskombináció
L+Ü: Robotkar körzés
L+R: Körrúgás
E E+Ü: 4 találatos ciklikus ütéssorozat
H E+Ü: Torpedó testsöprés (szálítva)
E E+R: Íves körrúgás
E H+R: Hátraszaltó rúgással

MAGNON



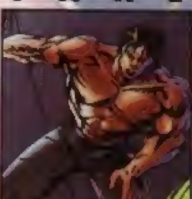
EL+Ü: Bukfencből kidöntőrúgás (guggolásból indítva)
E E R: "Ütenger": guggolásban járva ellenfél ledöntése
H E+R: Magnus köpet
H E+Ü: Jobb-balkezes ütéssorozat
E E+Ü: Kétkezes felütés
HL+Ü: Sérthetetlenné válás (hegyaláztás)
H+R: Csonttörő szorítás (az ellenfélhez közel)
EL+Ü: Az ellenfél eldobása a lábánál fogva (miközben a földön fekszik)

SIREN



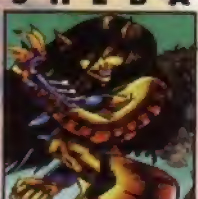
E E+Ü: Átdobás
E E+R: "Oldalszaltós" rúgás
F+Ü: Telekinetikus sugárzás (ellenfél lebegtetése a levegőben, majd leejtése; az ellenfélhez közel)
HL+Ü: Judo dobás

JAKE



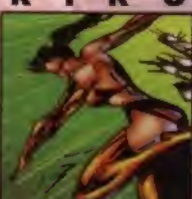
H E+Ü: Bivalyerejű ütés
E H+Ü: Hármas ütés/rúgás kombináció (az ellenfélhez közel)
E L+R: Lábkaszálás rúgás
E L+Ü: "Pörölykalapács" ütés
E E+R: Fejrúgás
E E+Ü: Sorozás a fejre
E->H+Ü: Két ütés + egy körrúgás kombináció (változata: E B+Ü)
E->H+Ü: Négyes ütés/rúgás kombináció (a végrehajtás függ az időzítéstől és a távolságtól, változata: E H+Ü Ü Ü Ü)

SHEBA



E H+R: Félkörives rúgás (guggolásból)
E+R: Arckarmolás (guggolásból)
H+R: Cigánykerék hátra
E H+R: Kézállásban nyakszorítás lábbal, majd ellenfél eldobása (az ellenfélhez közel)
E H+Ü: Földrerántás (az ellenfélhez közel)
L+Ü: Lefejelés
E E+R: Kézállásban nyakszorítás, rúgás, majd ellenfél eldobása
H E+R: Pörgés és rúgás a levegőben
H E+Ü: Ütés/rúgás kombináció
E H Ü: 4 találatos ütéskombináció

KIKO



H E+Ü: Dobócsillag
H H+R: Védekező rúgás
H H Ü: Három részes kombináció (2 ütés, 1 rúgás)
HL+Ü: Késdobás
H F+R: Repülőrúgás
HL+R: Lábsöprés, majd kézállásból rúgás az arcra (ha az ellenfél háttal áll)
E L+R: Rúgás és "lesújtó ütés" kombináció
E E+Ü: Kétkezes ütés
E E+R: Magasívű rúgás
E+R: Térddel gyomorrúgás
R R R: Hármas rúgás kombináció

VENAM



H E+R: Lábtogás, majd hátrahajítás (az ellenfélhez közel)
E E+R: Két találatos kombináció (az ellenfélhez közel)
E+Ü: Bivalyerős ütés
E H+Ü Ü Ü: Pörgős ütéskombináció
H E+R: Sav fröcskölése
Ü+(E H E H): Támadási kombináció és ellenfél elhajítása (az ellenfélhez közel)

HÓKUSZ POKEUSZ

COLONIZATION (PC)

Sokat rágottam azon, hogy berakjam-e ezt a csalást a rovatba. Az igazság az, hogy a SID MEIER által létrehozott programok tuti királyok s nem is akadt igazán párjuk mindeddig (szerintem nem is fog megjelenni ilyesfajta kreáció). Nehézségük messzeföldön híres, így nagyon megörültem, mikor először hallotam erről a trükkről, s bátrabban fogtam neki a kolonizálásnak a nehe-



zebb szinteken is. Hirtelen felizgulásom azonban hamar unalomba ment át. Mindezt azért mesélem el nektek, hogy bizonyos értelembem lebeszéljelek, vagy inkább óva intselek benneteket a csalás túlzott használatbavételéről. Csak azoknak ajánlanám, akik nem "értenek" a stratégiai játékokhoz és akiknek szükségük van egy könnyű kiindulási szituációra a későbbi eredményesség érdekében. Most, hogy túl vagyunk az apai tanácsokon, jöjjön a lényeg: a program directory-jában keressétek meg a **MENU.TXT** nevezetű fájlt, majd editáljátok. Persze mielőtt belenyúlnátok, ne felejtsetek el egy biztonsági másolatot készíteni. Mint láthatjátok, a file egy halom szekcióra van felosztva. Nos, a **@PEDIA** szekciót ragasszátok a **@CUP** szekcióhoz (töröljétek ki a **@PEDIA** feliratot és az alatta lévő sorokat kapcsoljátok folyamatosan a **@CUP** szekcióhoz). Az eredménye ennek az egész macerának egy új önálló **CHEAT** név alatt futó menüpont megjelenése a már többi megszokott mellet. Figyelem: a csalás csak az első betöltött játék ideje alatt használható, újabb játék betöltésénél már eltűnik. Ha újra előnyökhöz szeretnétek jutni lépjetek ki a programból, majd indítsátok el újra.

UFO: ENEMY UNKNOWN (AMIGA)

Nem memória editorral, nem is kódszóval előhívható csalás, hanem egy programhiba-gyanús lehetőség, amivel dögivel termelhettek eszközöket ingyen: ha már módotokban áll termelni valamit, akkor termelési képernyőn válasszátok az előállítani kívánt eszközt, majd amikor a gép a termelésre kirendelt mérnökök számát és a termék mennyiségét kéri, akkor hagyjátok 0-án a két számot (majd OK). Ezután válasszuk ki a fejlesztés alatt levők közül az immár listára került új eszközt, adjunk meg annyi mérnököt, amennyit akarunk és gyártsunk le 1 darabot. Láss csodát, egy fillérünkbe sem került. Hogy továbbadjuk-e busás haszonnal, vagy megtartjuk, az már a mi dolgunk.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO (PC, PC CD)

A karakterválasztó képernyőn állítsátok a sebességet 3-ra. Álljatok rá a négyzettel 3-4 másodpercig a következő szereplőkre: **Ryu**, utána **T. Hawk**, **Guile**, majd **Cammy**, **Ken** és



ezután lépjetek vissza **Ryu**-ra (itt is várjátok ki a 3 mp-et) és nyomjátok be a három rúgás gombot egyszerre. Így Ryu helyett Akuma sziluettje jelenik meg! És hogy kinek köszönhetitek mindezt? Martin drága, ő volt az elkövető!

ROBOCOP 3 (PC)

Ha végképp legyőzhetetlenné szeretnétek tenni a törvény szolgálatában álló majdnem legyőzhetetlen vastömeget, pauzáljátok le a játékot a P billentyűvel és pötyögjétek be: **NEMYDIDEHT**, ami annyit tesz ki mint THE DIDY MEN, csak megfordítva.

WING COMMANDER ACADEMY (PC)

A Kilrathi birodalom nem nyugszik, s ti sem engedhetitek meg magatoknak a henyélését, hiszen a tudás alapja gyakolás, nemdebár? Gondolom ezért is jöttek elő az Academy-val és az Armada-val az Origin progra-



mozói a híres harmadik, Wing Commander III megjelenéséig, nehogy ellustuljanak a föderáció védelmezői. Sajnos (vagy szerencsére?) még egy sima gyakorlás sem mehet problémamentesen, ha ily elszánt ellensége van az emberiségnek, mint a Kilrathi, kivéve, ha a játékot ezzel paranccsal indítjátok el: **WCA ESRT -K.** Sebezhetetlenek lesztek, s az **ALT** és **DEL** gombokat használva kilktathatjátok a becélzott zavaró elemeket.

DESERT STRIKE (PC)

Kezdjetek el egy missziót, mielőtt azonban belefognátok az irdatlan öldöklésbe, még felszállás előtt az **ESC** billentyűt felhasználva kérjétek le az options menüt. Itt pötyögjétek be: **WATERFALL**, majd a végén nyomjátok meg az ENTER-t. Így immunisok lesztek a mindenféle rossz szándékkal kilőtt rakétákra és golyókra. Ha megelégeltétek volna a dolgot, az **F12** benyomásával kapcsolhatjátok ki a csalást.

VIROCOP (AMIGA)

Pályakódok következnek. Betöltés közben nyomjuk a **HELP**-et, új regisztrációs névként **MATT BROUGHTON**-t írjuk be, majd után szabadon kalandozhatunk a pályák között a követ-



kező kódokkal: **DMFGDLB, RGTGRBL, DTGGDLB, BKHMNTM, CKDTGSP, HPRMTKK, BNJTFPS, JTPCBKD, KCCTSGF, SLLTKMT, NBBTPFG, GVGTDCB, GVKTLVR.**

THEME PARK (PC, PC CD)

Néhány levél hatására nekiálltam és kerestem valami sokkal kevesebb macerával járó pénzmennyiség-adagoló csalást, és szerencsére sikerült is talál-



nom egy nagyon hatásos és semmi kívánnivalót maga után nem hagyó trükköt. Ez ugyancsak egy DEBUG parancsos megoldás, ám ezúttal más eredménnyel. (Megjegyzés: a Debug parancs használatához szükséges információt a márciusi 576 Hókusz-Pokeusz rovatában találhatjátok meg.)

-NX.G* (ahol az X a mentés nevét; a csillag a számát jelképezi)
-L
-E 010D 77
-W
-Q

Ezek után száz százalék, hogy egy szál gondotok sem lesz a park modernizálásakor, hiszen a modifikálással elért 1998M (M, mint millió) nem kevés pénzmennyiség.

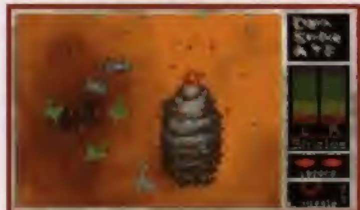
Rácz Gyula

ÉRKEZÉSI OLDAL

DARK STRIKE A.T.F.

PC

A mai időkben, amikor a különböző software-cégek egymással versenyeznek, hogy ki tud szebb renderelt, texture mapped, satöbbi grafikát rakni a legújabb - és persze az állításuk szerint legszuperebb - akciójátékukba, néha kellemes kikapcsolódást jelent, ha egy egyszerű klasszikus shoot'em up kerül a kezünkbe. Nos, a nem túl közismert Prisim Games új játéka ezen stílusba sorolható, a feladat tehát



egyszerű: a lefelé scrollozódó, összesen 13 pályán űrhajónkkal mindent irtani, ami mozog. Előrebocsájthatom: ez nem lesz könnyű dolog, elég ha annyit mondok, hogy egyelőre a második pályán sem sikerült túljutnom. Ez mondjuk nem is csoda, hiszen a PC-től meglepően simán scrollozódó háttereket néha teljesen beterítik a szépen animált meteorok, ellenséges űrhajók, nem beszélve a lövedékeikről. Gyakran hatalmas, s persze nehezen kilőhető hajók állják el az útunkat, s ha még hozzáteszem, hogy minden kilőtt objektum tucatnyi repeszre esik szét, nem csoda, hogy a forgatagban néha elveszítjük szem elől a saját hajónkat, s még az extra pusztítású fegyvereinkkel is nehezen boldogulunk. Igazi profiknak való kihívást jelent tehát ez az anyag, szép grafikával, frankó átvezető animációkkal, s mindez akár egy 386-oson is.

OVERDRIVE

PC

Megkésve bár, de törve nem (ebben mondjuk nem vagyok teljesen biztos), végre valahára megérkezett az Overdrive PC-s átirata. Bizony, az amigás változat már két éves múltra tekint vissza. Ebből az apropóból lapozgattam fel az 576 régebbi számait, s meglepődve konstatáltam, hogy annak idején is csak az érkezési oldalon kapott egy bekezdést az anyag. Pedig a játék egyáltalán nem volt rossz, sőt a maga idejében talán a legjobb volt a műfajában. Szerencsére a PC-s konverzió semmit sem vesztett a varázsából: kis autóinkkal ugyanúgy villámgyors, s mindemellett sima scrollozású pályákon száguldozhatunk. A grafi-



kát egy az egyben az amigás változatról vitték át, csupán egy különbég tapasztalható: a játéktér alján lévő kis pályaelőzetes lett szebben kidolgozva. A játékban tehát megtalálható most is az aréna, a havas, a sivatagi és a GP pálya, s persze a hozzájuk illő autótípusok is. A hangok és a zenék szintén 100%-os konverziók, tehát a PC-tulajdonosok csak egy dologról maradnak le, amit persze valószínűleg nem sajnálnak: a floppylemezek töltögetési idejéről.

TUBE

PC

Ebben a számunkban a kedves olvasó találhatott már egy ismertetőt az utóbbi idők legszebb CD-ROM-os autó(?)versenyéről, mely a Bullfrog gondozásában jelent meg. Nos, a cég egy gyengébb eresztéssel is előhozakodott majdnem ugyanebben a stílusban, mely a Tube címet viseli. Mint azt a címből is sejteni



lehet, ezúttal nem aszfalton folyik a verseny, hanem űrjárgányunkkal végig csővezetékekben kell repesztenünk. Ennek köszönhetően a pályák nem túl változatosak, végig csak egyenes csövekben folyik a küzdelem. Noha a vezetékek sok helyen megszakadnak - ezeken a helyeken ugratókkal lehet átjutni - s legtöbbször csak egy sáv van meghagyva a cső falából, meg persze különböző akadályokból és kilövendő ellenségekből sincs hiány, mégis a játékmenet túlságosan egyhangú. Valamit dob ugyan a hangulaton, ha ketten egymás ellen, osztott képernyőn játszunk, ám ha egyedül fogunk neki, csupán az iszonyú hosszú pályák időre teljesítése a cél. Pedig a kivitelezésre egyáltalán nem lehet panasz. A grafika kellemes és elég gyors, a hanghatások kielégítőek, ám úgy gondolom, hogy maga a játék alapötlete elég halovány.

FADE TO BLACK

PC

A Delphine készülő szuperjátéka eddig már két néven is szerepelt újságunk korábbi számaiban. Nos, hogy a kedves olvasó zavarát még tovább fokozzuk, eláruljuk a játék - immár úgy tűnik - végleges címét: Fade to Black. Az anyag egyszerűen elképesztő. A program prerenderelt grafikájú introját, illetve a cselekmények közti átvezető képsorait nézve az ember úgy érzi, mintha moziban ülne. Maga a játék meg olyan, mintha mi magunk lennénk a cselekmény színhelyein, persze azzal a különbséggel, hogy halálozás esetén nem kell még a koporsót rendelnünk, hanem csak egy "Try Again"-t nyomnunk. Mint azt már a konzol rovatban említettük, a játék a Flashback folytatásának tekinthető, tehát most is Conraddal vagyunk a gonosz Morphok ellen. Ezúttal azonban valóban

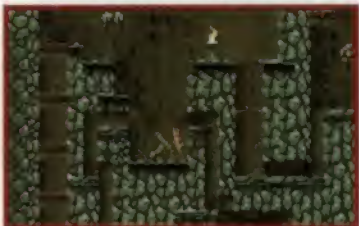


"belebújunk a bőrébe", ugyanis az immár vektorgrafikás Conraddal Doom-szerű, texture mapped pályákon harcolhatunk. Az akció rendkívül változatos, többek között Conraddal még egy űrrobogón is száguldozhatunk, olyan részletesen kidolgozott terepen, hogy az embernek eláll tőle a lélegzete, több tucat szereplővel kommunikálhatunk, s persze Morphokból és a robotjaikból sem lesz hiány. Természetesen olvasóinknak hamarosan a teljes leírással is kedveskedünk.

ODYSSEY

AMIGA

A nyári uborkaszezonban az Amigások részére sajnos siralmasan kevés említésre érdemes anyag jelent meg. Az Audiogenic azonban azon kevés cégek közé tartozik, akik még látnak fantáziát az öreg Amigában, s hogy mennyire igazuk van, azt bizonyítja a legújabb Odyssey nevű munkájuk. A program stílusa leginkább a Flashbackre emlékezteti az embert, de a minősége is a régi szép időket idézi. A gyönyörű színes háttereken csodálatosan animált főhőst irányíthatunk, s a feladataink sem csak az ellenségek irtására korlátozódnak. A játékban mi egy varázslótanoncot alakítunk, akinek a mesterét elrabolta egy nagy hatalmú gonosz király. A küldetésünk tehát, hogy megmentsük a varázslót, mindehhez pedig hét hatalmas szigetet kell bejárnunk, melyek közül persze az utolsón a király kastélya áll. Nem csak egyszerűen mászkálni kell és tárgyakat gyűjtögetni, hanem



különböző kapcsolókkal ajtókat nyitni, tehát hogy eljussunk mindig a következő tárgyhoz, ügyességünkön kívül jó logikánkra is szükségünk lesz. Útunk során különböző kristályokat is találhatunk, melyek varázserejének segítségével emberünk át tud majd alakulni pókká, vagy madárrá, s ezek az átalakulások ráadásul frankó vektoros animációk formájában mennek végbe. Az átváltozások persze nem csak a program színesítésére szolgálnak, sok helyen ugyanis csak ezekben az alakjainkban tudunk továbbjutni. Az anyag tehát tényleg nagyon klassz, minden valószínűség szerint a későbbiekben még részletesebben is kitérünk rá.

CSAPATUNK PILLANATNYILAG ÖT TAGOT SZÁMLÁL...,

a két legjobb gépkarabélyos (SARAH és NEIL) álljon hátra, lehetőleg jól felöltözve (minimum boron mellényben). Az első két helyre küldjük HANS-ot és MNOGO-t, közülük az álljon előre, aki jobban védve van, SHEILA pedig maradjon a harmadik helyen. Az első három ember csak védekezzen, a lövések oroszlánrésze őket fogja eltalálni, a hátsó két ember pedig ezalatt nyugodtan elintézheti az ellenfelet (egy lövés AUTO módban, majd töltés etc.). Ha a bejáratot védő martalócokat a másvilágra transzportáltuk, a bal kéz felé eső helyiség ajtaját nyissuk ki az álkulccsal, és a fegyverraktárba jutunk. Itt mindenki öltsön magára boronruhát, SARAH vegyen fel egy G-111-es géppisztolyt, amely hatékonyabb, mint a gépkarabélyok, Neil pedig egy M200-ast vegyen pártfogásába, és máris tovább haladhatunk az erőd belseje felé (az itt található másik G-111-est is vegyük fel, mert még szükségünk lesz rá). Még két csoport martalóccal kell végeznünk, és máris a vezető lakosztálya előtt találjuk magunkat. NEIL álljon az élre, különben a vezető meglóg, aztán álkulcsunk segítségével törjük be az ajtót. A vezető egy meglehetősen agresszív hölgy, aki mindenáron le akar velünk feküdni (ha jól számolom ez már az ötödik a játékban - a programozó éppen szerelmes lehetett...). Rendben van, áldozzuk fel magunkat (...), de előbb parancsoljunk rá, hogy dobja el az összes felszerelési tárgyát, különben egy késsel a hátunkban fejezzük be evilági pályafutásunkat. Miután befejeztük, a csapat újra összeáll, és körülnézhetünk a vezető hajlékában. A hölgy valószínűleg vudu lehetett, mert egy áldozati tőrt találunk, ezenkívül van még a szobában egy fémlemez, amit szintén magunkhoz vehetünk, bár még nem sikerült rájönnöm, hogy mire szolgál. Ezek után vágjuk ismét komoly fába a fejszénket, nevezetesen keljünk át a Telep másik negyedébe.

A BEJÁRAT KÖZELÉBEN...

rögtön egy csapat járőrbe ütközünk, akik mindenáron verekedni akarnak. Szerencse, hogy mi is jó formában vagyunk... Ha sikerrel vesszük az akadályt, birtokunkba kerülhet egy rohampáncél, ami nem jön rosszul, sőt, némi pénz is, ami szintén sosem árt. Most azonban a játék legnehezebb része következik (tehát mielőtt folytatnánk, készítsünk néhány doboz Andazint a gép mellé), nevezetesen a MAKEUP szaktudás segítségével a férfiakat ideiglenesen nővé kell varázsolnunk. Akinek ez anélkül sikerül, hogy a szomszéd csendháborítás és obszcén kifejezések használata miatt nem jelenti fel, annak szívből gratulálok. De akinek nem, azt is meg tudom érteni. Mindenesetre első teendőnk ebben a negyedben legyen az, hogy felkeressük a vegyesboltot. Beszélgessünk el a tulajdonosnővel, s ha elég brutálisak vagyunk, megtudhatjuk, hogy van itt valahol egy JULIA MORINI nevű hölgy, aki egy ritka, ámde rendkívül hatásos géppisztolyról álmodik. Továbbá, ha keresgélünk egy kicsit a boltban, találunk egy kapcsolót, amelyet észrevétlenül kapcsoljunk át (ehhez a művelethez rendkívül gyorsnak kell lenni) - ez hatástalanítja a Múzeum (még nem jártunk ott, de fogunk) riasztóberendezését. Üzleti ügyeinket azonban még ez előtt le kell bonyolítanunk, mert a kapcsoló elfordítása után a boltos már nem hajlandó velünk normálisan beszélni. Hagyjuk is ott inkább, és keressük meg a fent említett JULIA MORINI-t, aki patikusi státuszban tevékenykedik, és dobjuk meg egy G-111-gyel - ekkor hajlandó velünk szóba állni, sőt a kettes számú járőr jelszavát (2642) is elárulja (én személy szerint a kettes számú járőrön is hasonló módon jutottam keresztül, mint az egyesen, de ez ízlés kérdése). Így már megközelíthető a Hasfelmetszőhöz címzett kocsma, amelynek halljában a falra a következő szöveg vagyon felírva: "Átjuthatsz MAGGIE-vel!" (intelligensebb játékosok valószínűleg sejtik, hogy nem a húsleveskockára gondolt az ismeretlen művész).

"- A nevem Waarden és azért vagyok itt, hogy ruhát és bátorítást adjak neked. Szükséged is lesz rá, ha nem akarsz mindjárt az első sarkon fűbe harapni."

NEW

3. RÉSZ

A SZOMSZÉD SZOBÁBAN ISZOGATÓ HÖLGY...

nem igazán akar velünk szóbaállni, előbb meg kell győznünk, de még azután sem mennek simán a dolgok, mert egy óvatlan kijelentésünkből rájön, hogy nem nők vagyunk. De azért ne essünk pánikba, inkább csókoljuk meg, s ettől olyannyira megbékül, hogy még azt is elárulja, hogy a KIRÁLYNŐ palotájának riasztórendszere egy hegyes tárggyal tönkretehető. Most már csak egy hegyes tárgy kell, amit a másik szobában tudunk megszerezni, ha az ott pipáló amazonnak azt mondjuk, hogy: "A kocsma előtt van egy FÉRFI!". Ekkor a hölgy kiroban, mi pedig magunkhoz vehetjük a dartot. A hall falán talált jelszóval a PAPNŐ rezidenciájába mehetünk be. A PAPNŐ egy android, de ez minket ne zavarjon, inkább lőjük le, és vegyük fel az intelligenciaközpontját. A szobában találunk még egy létrát, melynek segítségével megközelíthetjük a PAPNŐ titkos szobáját is, ahol kiderül, hogy a hölgy kitömött férfiakat gyűjtött, amíg módjában állt. Itt találunk még egy mikroöngyújtót és egy rádiót is, utóbbit hordhatjuk is, bár eddig a használatára még nem került sor. Ha elintéztük a PAPNŐ-t, az őrök nem akarnak majd kiengedni, de ez bennünket ne zavarjon, mert ha esetleg nem lenne elég lőszerünk, el is futhatunk előlük, jobban mondva visszafuthatunk a KIRÁLYNŐ negyedébe. Ha már a KIRÁLYNŐ-nél tartunk, tegyünk egy látogatást önála is. A bejárattól balra eső helyiségben a dart segítségével tegyük tönkre a riasztó kapcsolópaneljét, s így gond nélkül keresztüljuthatunk a hallon (az ajtó 8-as ZÁRAK szaktudással nyitható). Bent találkozunk a KIRÁLYNŐ-vel, aki azzal fenyegetőzik, hogy elgázosítja a szomszéd szobát, ahol egy túsz tartózkodik (aki civilben SARAH öccse). Semmi gond, NEIL vagy MNOGO (ilyentájt ők a leggyorsabbak a csapatban) egy jól irányzott mozdulattal vágja agyon a KIRÁLYNŐ-t, és ezzel a dolog el van intézve. A talált kódkulcs segítségével kinyithatjuk a szemközti szobát, ahol a druggép áll, de ha a számot nem tudjuk, 9-es ZÁRAK szaktudással is elrendezhetjük a kérdést. Bent a druggépből a MŰSZERÉSZ szaktudás segítségével szedjük ki a kontrollkártyát, majd szabadítsuk ki a KIRÁLYNŐ szobájával szomszédos helyiségben raboskodó RUSS-t, SARAH öccsét, aki szintén [illegible]





csatlakozni hozzánk, vegyük is be természetesen. Végül keressük meg a fő fegyverraktárat, amelynek ajtaja szintén 9-es ZÁRAK szaktudással nyitható, és alaposan tankoljunk fel, mert a hallban még meg kell mérkőznünk néhány harcias amazonnal. El is lehet futni előlük, de jobb eltakarítani őket az útból, mert akkor később is vissza tudunk jönni a fegyverraktárba. Ha ezzel megvagyunk, menjünk ki a palotából és a már említett múzeumban nézzünk szét egy kicsit. Találunk egy szobrot, amelyről érdekes dolgok juthatnak eszünkbe (gondoljunk JESSICA utolsó szavaira), tehát a pajszer segítségével toljuk félre az útból, és egy kötélen ereszkedjünk le a talált üregbe. Az egyik szobában egy irgalmatlan ronda, állkapocs nélküli teremtmény hulláját találjuk (a hozzá tartozó állkapocs a KIRÁLYNŐ palotájában, a droggépes szobában van, de nincs jelentősége), amelynek megtekintéséért experience pontok járnak, fontosabb azonban, hogy egy másik szobában álló ládából ún. antirad ruhák kerülnek elő, amelyek védelmet nyújtanak a radioaktív sugárzás ellen. Ez még jól fog jönni, tehát vegyük magunkhoz az összeset, és távozzuk.

COMER



HAGYJUK OTT AZ EGÉSZ TELEPET...,

és vegyük az irányt a C helyszín felé. Itt vannak azok a bizonyos buckák, amelyekről THERESA anyó már mesélt, sőt, a nevezetes REMETÉ-t is megtaláljuk az egyik buckában. Egyelőre meglehetősen barátságtalan, de ez mondjuk nem is csoda, mert pelét még nem tudunk neki adni, úgyhogy ne is feszegessük a kérdést, inkább keressük meg azt a buckát, amelynek oldalán fel lehet mászni. Hát, ha fel lehet mászni, akkor másszunk is fel, és máris egy barlang bejárata előtt találjuk magunkat. Menjünk be, és kalandozzunk addig, amíg az egyik üregben egy ID kártyát (ezt egy TWM nevű vállalat karbantartója vesztette el), egy másikban pedig (egész máshol) egy súlyos sziklát nem találunk, amelyre a változatosság kedvéért szintén fel kell mászni. A szikla tetején egy kapcsolót találunk, amelynek segítségével egy titkos átjárót nyithatunk ki. Menjünk át, és adjuk meg magunkat a bányászkinézetű úriembereknek, akik a főnökük elé citálnak. Legyünk nagyon udvariasak, s ha így teszünk, előbb-utóbb egyenrangú félként fognak bennünket kezelni. A főnöktől megtudjuk, hogy azért van itt ilyen baromi meleg, mert valami termálvizes vezeték van errefelé, ami eltört, és mivel



nincs megfelelő szerszámuk a javításhoz, azóta szivárgás van, az óvodában pedig meghallgathatjuk a Mese az androidról című történetet, amely arról szól, hogy az egyszeri androidnak majdnem sikerült kiirtania a barlanglakókat. Ezután keressük meg CERIONI urat, akinek (CHANG után szabadon) adjunk némi hasist, s ekkor már lehet vele kommunikálni. A nevezetes ANDROID-ról megtudjuk, hogy miután végeztek vele, a darabjait mindenfelé szétszórták, a VEZETÉK-ről, hogy nem érdemes a közelébe menni, mert aki megpróbálta, az eddig mind otthagyta a fogát, a legfontosabb azonban a SZAKTUDÁS szó, melynek kapcsán kiderül, hogy CERIONI úr ÉSZLELÉS-ből tud bennünket képezni. Ezt használjuk is ki, mert még jónéhány dolgot meg kell találnunk, példának okáért mindjárt a konyhában az egyszeri android intelligenciaközpontját. Ezután vegyük fel az antirad ruhákat, és keressük meg az elromlott vezetéket, amit a hegesztőpisztoly (+ hegesztőelem + MŰSZERÉSZ szaktudás) segítségével javítsunk meg. A barlanglakók majd elrepülnek a boldogságtól, és azzal jutalmaznak meg, hogy bármit elvihetünk a raktárukból, amit akarunk. Elsősorban a gumicsónakot és a légpatronokat vegyük magunkhoz, de a többi dolog sem árt az egészségünknek.

A BARLANGOT OTTHAGYVA...

célozzuk meg a B helyszínt, és a keleti bejáraton át a gumicsónak és egy légpatron segítségével nyomuljunk be a mocsárba. Hamarosan ráakadunk egy barlang bejáratára, amely bejárat a barlanggal egyetemben skalpvadász ismerősünk, RAVEN tulajdonát képezi. A figura éppen egy kenut farag, s ez olyannyira lefoglalja, hogy észre sem veszi, amikor SARAH a háta mögé oson és leüti. Fél óra múlva aztán persze felébred, de akkor már mi diktáljuk a tempót. HANS nagyon szeretné, ha eltennénk láb alól (mármint RAVEN-t), de mi nagyon civilizált emberek vagyunk, és inkább egy kicsit beszélgetünk vele (mármint RAVEN-nel). Ha esetleg még nem nyitottuk volna ki a KIRÁLYNŐ drogműhelyét, akkor most megtudjuk az ajtó kódszámát: 5632. Ezek után RAVEN elrohan, mi pedig egy kicsit keresgélhetünk a tett helyszínén. A félig kész kenun kívül egy kapcsolót is találunk, amelyet kapcsoljunk át, különben a másik helyiségben beomlik mögöttünk az ajtó. Így azonban nyugodtan kinyithatjuk az ott található ládát, és felvehetjük a benne talált tárgyakat (főleg a csapdát, de a fejdísz sem jön rosszul). Ha meguntuk a mocsarat, és egy kis változatosságra vágyunk, jöhet az erdő (G helyszín).

AZ ÉSZAKI OLDALON...

néhány fagyökér között lejuthatunk egy barlangba, amelyben rövid keresgélés után egy masszív kőajtóra lelünk. Az ajtó két oldalán szobrok állnak, és az egyik szívénél egy rést is látunk, vegyük tehát használatba a martalócerődben talált áldozati tőrt. Miután kinyílt az ajtó, néhány vudu hívő esik a nyakunkba, de nem a túláradó szeretet miatt. Intézzük el őket (találunk még egy tőrt), aztán beljebb menve találkozunk még két fickóval (két különböző helyszínen), akik szintén gyilkos szándékkal viseltetnek irántunk, de ez minket ne zavarjon, inkább csapjuk le őket (az egyiknél van egy korbács, ami még szintén hasznos lesz). Ha ezzel megvagyunk, nézzünk el kelet felé, ahol két elég furcsa ajtóra lelünk, amelyek egymás mögött helyezkednek el - ha az elsőn átmegyünk, a második becsukódik, és nem tudunk továbbmenni. Semmi gond, kérem, használjuk fel SARAH OSONÁS szaktudását, és máris benn vagyunk. Benn van még sajnos rajtunk kívül egy jól megtermett vipera is, aki elég harapós kedvében van, de ezt ki lehet heverni. Azonban alig hevertük ki, máris jön a következő megpróbáltatás a vudu pap személyében. Ha lecsaptuk, a polcról vegyük fel a zanzát

(zsugorított emberi koponya) és a gyémántot, aztán szálljunk be a liftbe, mire a lift leszakad, mi pedig kezdhetjük az egészet elölről. Mielőtt tehát a liftbe szállnánk, a csapat egyik tagját (legiokább HANS-t) küldjük el, csak arra figyeljünk, hogy a nála lévő tárgyakat (elsősorban a rohampáncélt, de a többit is) csoportosítsuk át a többi csapattaghoz. Ezután már leszállhatunk a lifttel, de legyen nálunk legalább 1db TNT és 1db légpatron, mert a kijutás ezek nélkül elég nehézkes lesz (valami jóindulatban túltengő illető ugyanis elvágja a lift kötelét, amikor leérkeztünk). Egy csinos kis börtönbe jutunk, ahol alaposan nézzünk körül. Az egyik cellában egy orosz orvost (név szerint GEORGI) találunk, aki ajánlkozik, hogy szívesen betölti HANS megüresedett helyét. Ez igen jó ötlet a részéről, fogadjuk el. Két cellával arrébb egy furcsa teremtmény holttestét találjuk, szerencsétlent alaposan megkínozhatták a halála előtt. Egy medált találunk itt, ezt vegyük fel, aztán keressük meg a vízcsapot és robbantsuk fel a TNT segítségével. Ezután tépjünk vissza a kijárathoz, és a gumicsónak (+légpatron) igénybevételével hagyjuk itt ezt a siralomvölgyet. Odafent még néhány akadékoskodó vudu szeretne revansot venni rajtunk a pap miatt, de ez korántsem olyan egyszerű, mint gondolják. Ha végeztünk, egy kis cirkálás következik az erdőben. Valahol az északnyugati részen találunk egy nagy sziklát, amelytől három lépésre nyugatra kezdjünk el ásni, és egy lézerpisztolyra bukkanunk. Ezt egyébként a Rock Szalonban meditáló kínai rejtette ide valamikor régen, és el is árulja, ha meggyőzzük, de azért most fölöseges a Városba visszamenoünk.



"- És fogadj meg még egy tanácsot: egy Ezredes nevű gonosz ember régóta félelemben tartja a Várost. Ne próbálj kikezdeni a talpnyalóival! A Jövevényeknek nincs kegyelem!"

A KÖZELBEN VAN VALAHOL EGY FORRÁS IS...,

ahol keresgéljünk egy kicsit, és egy rágcsáló ürülékét találjuk mindenfelé. Hamar rá lehet jönni, hogy a pele nevű rágcsálóról van szó, amelynek állítsunk csapdát, ha már úgyis van ilyesmi nálunk. Ha ezzel megvagyunk, söpörjünk vissza a Rocker Negyedbe, egészen pontosan KARLSON uradalmába, melynek bejárata előtt valamelyik csapattag felveti, hogy mi lenne, ha visszamennénk megnézni a csapdát (ez mindig itt, ezen a helyszínen történik, felesleges tehát órák hosszat arra várni, hogy a pele csapdába esik, mert ez - tapasztalatom szerint - nem idő kérdése). Mielőtt azonban visszamennénk a csapdához, menjünk be az Uradalomba, és mondjuk azt az őröknek, hogy ajándékot hoztunk KARLSON számára. Ez az ajándék nem más, mint a korbács (mint tudjuk, őrockersége szadista), amit KARLSON szívélyesen megköszön, de azért le kell előtte térdelnünk, különben kidobnak, mint szentségtörőket. Ha letérdeltünk, kérdezzük meg KARLSON-t, hogy: "Szerinted eredményre vezet ez a mondvacsinált ideológia?". Ez ugyan nem nagyon tetszik neki, de ha gyorsan bocsánatot kérünk, és felajánljuk segítségünket, akkor helyben vagyunk. Használjuk előbb a SZAKTUDÁS, majd a MŰSZERÉSZ szót, és kiderül, hogy KARLSON mesternek éppen a KIRÁLYNŐ droggépének kontrollkártyájára lenne szüksége, mivel az ő gépe elromlott. Szerencsére a kontrollkártya már nálunk van, nyújtsuk is át neki - jutalmul annyi fegyvert elvihetünk a raktárából, amennyit csak tudunk. Ha befejeztük a rakodást, menjünk vissza az erdőbe, és szedjük ki a csapdából a pelét (a csapda már nem használható, de nincs is rá a továbbiakban szükségünk). Következő útunk természetesen a buckák között lakó öregúrhoz vezet, akinek adjuk oda a zsákmányt, és megtanulhatunk tőle szövegfejteni, sőt, egynéhány hasznos információt is ki lehet belőle szedni. Elsősorban azt, hogy volt egyszer egy FROSTER nevű ember, aki megszökött a szigetről (mellesleg az öregúr szerint ő volt az egyetlen, akinek ez eleddig sikerült). Másodsorban azt, hogy FROSTER úr, és néhány barátja elrejtettek holmi fegyvereket a Temetőben, egészen pontosan a délnyugati kripta alatt elhelyezkedő titkos barlangban. A rejtekhelyre pedig úgy lehet behatolni, ha a kriptában lévő használhatatlannak tűnő fogantyú elé legalább öt ember odaáll, és egy kötél segítségével meghúzzák azt - a kötél teszi egyébként a visszatérést is lehetővé. Ezt akkor árulja el, ha a FROSTER szót kérdezzük tőle, azt viszont én mondom, hogy erre mindenképpen kérdezzünk rá, különben a Temetőben nem történik majd semmi, csak a program értetlenkedik. Így azonban, ha végrehajtjuk az öregúr utasításait, bejutunk a barlangba, ahol szabadon garázdálkodhatunk. Az egyik üregben egy elhagyott sírt találunk, amelyet a pajszer segítségével felfeszíthetünk és kiszedhetjük belőle a FROSTER és társai által elrejtett fegyvereket. A sikertől kapjunk vérszemet (ez nem egy billentyűzetparancs, ne legyél már... ezt csak úgy szokták mondani) és keringjünk tovább a barlangban, mígnem egy másik üregben egy rést fedezünk fel az egyik falon. Az ilyen rések mindig figyelmet érdemelnek, ezért valaki nyúljon bele. Ez a valaki pediglen egy igen nagy sebességű egyén legyen, mert a nyúlkálás a változatosság kedvéért ezúttal (is) egy barátságtalan vipera délutáni szundikálását zavarja meg. Egy szó, mint száz, ha sikerült elhúzni a kezünket, akkor immáron kiemelhetjük a repedés tartalmát, ami nem más, mint egy bronz ujj. Az ujjhoz tartozó szobor pedig a temetőben tartózkodik, valahol a fejünk felett. Ideje lenne tehát lassan kimászni ebből a gödörből. Menjünk is vissza a kötelünkhöz, húzzuk meg (felmászni nem lehet rajta, mert leszakad) és máris ismét a kriptában találjuk magunkat. A kötelet vegyük fel, hogy máskor is le tudjunk jönni (fegyverekért), majd pedig keressük meg a szobrot és illesszük a helyére az ujját. Ettől a szobor karja mozgathatóvá válik, célszerű tehát megmozgatni, hát-





ha történik valami. Nocsak. A szobor félrecsúszik és egy üreg válik láthatóvá mögötte. Sőt, az üregben van is valami, egészen pontosan egy CPU (mikroprocesszor), amit vágjunk zsebre, mer' még kelleni fog, és egy üzenet, amit olvassunk el, nehogy hülyén találjunk meghalni. Elég érthetetlennek tűnő dolgokról van szó kábé három oldalon keresztül, művészekről, akik eltűntek, meg Robinsonokról, akik nem születtek hiába, de ne keseredjünk el, mert egyszer maj' minden kiderül. Persze az még egy cseppet odébb van, most viszont itt az ideje, hogy felderítsünk egy eddig ismeretlen helyet, az elhagyott falut (J helyszín). Itt egy pár medvén és sakálon kívül találunk néhány házat is (milyen különös, nem?), sőt, az egyik házban egy teljesen sima, fekete monolitba botlunk. Ha egy kicsit keresgélünk, azt is észrevesszük, hogy a monolit tetején egy apró, sokszögletű nyílás van. Szerencsére nálunk van az ide passzoló dolog, nevezetesen a gyémánt, amelyet vegyünk is lendületből használatba.

HOPP, MÁRIS EGY ÚJ HELYSZÍNEN TALÁLJUK MAGUNKAT...,

ahol egy enyhén vagány figura, bizonyos ATTILA KISS támad nekünk, és azt szeretné tudni, hogy honnan a csudából kerültünk mi ide (jó kérdés, hát a faluból...). De ez még semmi, mert a gyémántot is el akarja venni tőlünk. Miután nem vagyunk ékszerészek, nyugodt szívvel odaadhatjuk (főleg mivel pisztollyal kéri) - akkor elvezet bennünket a törzsfőnökhöz. A törzsfőnök neve QUAR, de van egy beceneve is, ami nem más, mint MR.SLIME. Nem rémlik? Akkor segítek: DARREN PEERY jegyzetfüzetére tessenek gondolni. Arról nem is beszélve, hogy a fickó kinézete is nagyon ismerős számunkra - hasonló pofával már két ízben is találkoztunk: az egyik MARCOS

"-Ez az a hely, ahol az ember megbűnhődik a tetteiért. Nagy bűnöket követtél el, így van?"

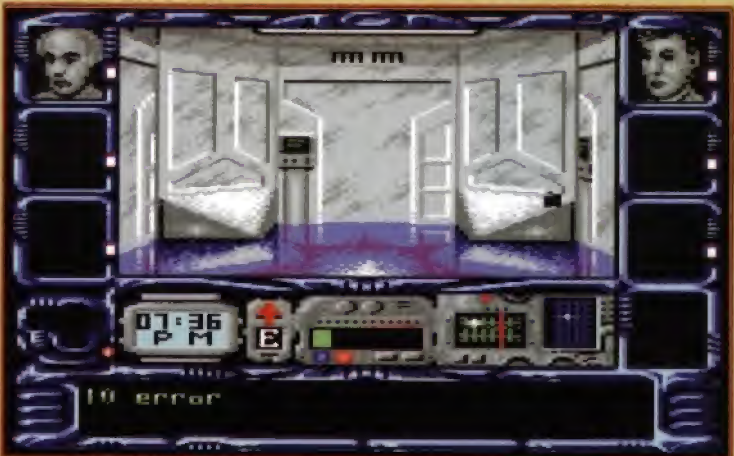
szolgája volt, a másik pedig a vudek börtönében elpusztított szerencsétlen, akiről a medált szedtük le. Kérdezzük is meg rögtön, hogy tud-e valamit MARCOS-ról. Világos, hogy tud... Elárulja, hogy ha azt akarjuk, hogy MARCOS bízzon bennünk, akkor a CID szót kell neki mondanunk. Mellesleg visszaadja az ATTILA által önhatalmúlag eltulajdonított gyémántunkat is, tehát teljes megelégedéssel távozhatunk, és fedezhetjük fel a barlang többi részét. A főnök lakosztályához legközelebb LUAR fegyverboltja található, ahol érdemes jól bevásárolni (A választékból főleg az RPG rakéták és a robbanóanyagok érdemelnek figyelmet, mert ezeket máshol nem lehet kapni). A tulajjal beszélgetni nem érdemes, mert semmit nem tud, nézzünk inkább valami értelmesebb tárgyalópartner után.



Ha ügyesek vagyunk (és miért ne lennénk ügyesek?), hamarosan rá is akadunk két, egymás mellett elhelyezkedő üregre, amelyek közül az egyiket egy NERYK nevű hölgy (?), a másikat pedig egy valószínűleg STRYK névre hallgató úr (??) lakja. NERYK-kel az égvilágon semmit nem lehet kezdeni (vagy legalábbis nekem nem sikerült), kollégájának viszont adjuk oda a medált, amelyre a vuduk börtönében tettünk szert. Az eredmény lenyűgöző: most már hajlandó szóbaállni velünk, sőt az ORVOS és a TELEPÁTIA szaktudásunkat is szívesen fejleszti. Miután az ügyességünk felett érzett örömmámorból magunkhoz tértünk és a beszélgetésbe, illetve kiképzésbe is beleuntunk, haladjunk tovább a barlangban nyugat felé. Némi kanyargás után egy újabb üreghez érkezünk, amely nyugat felé nyílik, kelet felé nézve pedig néhány lépésre egy másik üreg bejáratát pillantjuk meg. A nyugati üreget egyelőre hanyagoljuk, mivel az a kijárat, menjünk inkább kelet felé (Kőrösi Csoma Sándor nyomdokain). Ősmagyarokat ugyan nem, de egy jelenkori magyart találunk az üregben, a nevezetes ATTILA KISS személyében. Vele van még egy másik fickó is, akit JOSHUA-nak hívnak, de egyelőre nem érünk rá vele foglalkozni, mert ATTILA a vívásban gyakorta használt lerohanó támadást alkalmazva közli velünk, hogy azonnal csatlakozni akar hozzánk. Mit lehet erre válaszolni (segítek: 1.OKÉ 2.NEM OKÉ X.TALÁN KÉSŐBB)? Természetesen bevesszük, annál is inkább, mert kitűnő gépkarabélyos, első osztályú robbantó és a PIROTECH szaktudáshoz is ért. Persze ehhez valakit el kell küldenünk, hogy legyen hely a csapatban, ezért vegyünk érzékeny búcsút (a felszerelési tárgyaitól előzetesen megszabadított) MNOGO-tól, vagy SHEILÁ-tól (GEORGI-t a BIOTECH, RUSS-t a COMPUTER szaktudás miatt nem küldhetjük el, SARAH-t meg azért nem, mert akkor RUSS is vele megy). Ha végrehajtottuk a cserét, koncentráljunk JOSHUA-ra, akiről hamarosan kiderül, hogy hajlandó fejleszteni a RAKÉTAVETŐ szaktudásunkat. Jogos a tíz pont, ide majd érdemes lesz visszatérni. Most egyelőre húzzuk el a csíkot, de a kijárati üregben található gombot eszünkbe ne jusson megnyomni, ha nem akarjuk, hogy a mennyezet a fejünkre szakadjon. Igen, igen, nagyon helyes a kérdés: mit fogunk csinálni, ha kijutottunk? De a válasz is kézenfekvő: természetesen felkeressük MARCOS-t és adoptáljuk a füzetét. MARCOS még a lelkünkre köti, hogy semmilyen körülmények között ne adjuk oda a füzetet PHIL MURDOCK-nak (én ennek ellenére megpróbáltam (a kíváncsiság nagy úr), de nem volt valami felemelő élmény...), mi viszont már azon gondolkozunk, hogy vajon hogyan fogjuk a számunkra ismeretlen nyelven írt szöveget megfejteni. Hát mi sehogy, de a tolmács intézményét már az ókori görögök is ismerték (azt hiszem), ezért tehát vegyük az irányt GWENDOLINE anyó lakosztálya felé. Kellően kimaszkírozva kopogjunk be hozzá (vagy ha még nem küldtük el a meggyőzési szakemberünket, akkor rá is törhetjük az ajtót az álkulccsal, aztán pedig meggyőzhetjük), és nyomjuk a kezébe a füzetet. (Szerencsére pont az ő nyelvén írták, és bár a tudományos szövegből semmit nem ért, egy szót azért felismer. Ez a szó: HÓFAJD, és hogy mire lesz jó, az is kiderül nemsokára...).

KK & Co.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK!



A vén rókáknak és azoknak, akik ádáz figyelemmel kísérik a játékok fejlődését, a Dungeon Master neve fogalom. Igen, a híres DM, amely sok-sok éve jelent meg Amigára és PC-re, megalkotva a szerepjáték stílust. Páratlan vezérlést dolgoztak ki a játékhoz, amiből ma is sok szerepjáték merít, de felülmúlni még nem sikerült (talán csak a Lands of Lore-nak). Sajnos én akkoriban még a C64-es brigád lelkes tagjaként ténykedtem, s csak a legendákból értesültem a DM-ről, s az akkoriban divatos "készül a C-64-es átirata" c. híresztelésekből. Ha jól emlékszem, újdonsült PC-tulajdonosként láttam először Amigán - de akkor már elborultam a 256 színű VGA grafikától, a fél másodperces töltésektől, s nem igazán fogott meg az Amigás DM - nem is kerestem PC-n. Ma már tudom: nagy hibát követtem el.


Egy mezei kép az inventory-ról. Ő egyébként Seri, a kedvenc varázslóm/papom.

NÉHÁNY TIPP A KEZELÉSHEZ

A kezelés semmit sem változott az első részhez képest. A játék elején Torhamhoz három társat választhatunk, célszerű egy harcost, egy papot és egy varázslót. Itt nincsenek kasztok, mint az AD&D-ben, bárki bármelyik osztályban fejlődhet, attól függően, hogy mire használjuk játék közben. Természetesen érdemes avval a karakterrel vará zsolgatni, akinek kezdetben is sok a mannája és magas a bölcsessége. A szereplő feje mellett elhelyezkedő három csík az életerő, az egészség és a manna. A képernyő jobb oldalán láthatjuk felülről a csapatot és a szereplők kezének tartalmát. Ha fegyver van nála, rákattintva választhatunk a különféle ütésmódok közül, illetve varázstárgyak esetén varázslatot süthetünk el. Ha térképünk van, a csapat helyén a terület felülnézeti képe jelenik meg. Zsák, láda esetén pedig annak a tartalma. A kis felhőre kattintva lépünk a varázskönyvbe, ahol az első rúnát kiválasztva adjuk meg a varázslat erejét, a maradék három rúna segítségével pedig a különféle varázsokat süthetjük el, illetve löttyöket készíthetünk (csak legyen üveg a kezünkben). Jobb gombbal léphetünk az inventory-ba. Még egy utolsó jó tanács: sokat segít a gyakorlás, akár harcosról, akár varázslóról legyen szó. Érdemes asztalokat aprítani, varázslóval örgömböket telepíteni csak a fejlődés érdekében. Ha rászánunk egy órácskát a tréningre, váratlan eredményekben lesz részünk!

A DM 2 VARÁZSA

Érdekes módon a DM2 nem avval hódít, hogy 95/96-os színvonalon, 4-5 CD-n csillog, hanem tényleg a JÁTÉK fogja meg az embert. Először kicsit furcsállva bámultam a directory-ra, hogy a játék csak 8 mega, s ehhez jön még egy fél percnyi intró és a valamivel hoszabb endsequence. Kételkedve láttam hozzá a teszteléshez, de néhány órányi játék után megfeledkeztem kételyeimről, a PC-ről, az 576-ról - egyszóval mindenről, azt hiszem ilyenkor szokták mondják, hogy teljesen magával ragadott a játék... Hangulatában és kinézetében leginkább a Lands of Lore-hoz hasonlít: pergő sztori, áttekinthető dungeonok (nincsenek értelmetlenül nagy helyszínek - lásd SSI!). Amit hiányoltam, azok az egyéb szereplők, szövegek és párbeszédek (igaz így bárki élvezheti nyelvtudás nélkül is), mivel csapatunkon kívül csak ellenséggel találkozhatunk, néhány boltos kivételével. Zenéi kellemes, aláfestő zenék, a hanghatások pedig távolságkövető sztereó hangok - nem árt egy sztereó hangkártya!


Ezektől az óriás íjjászhernyóktól jobb távoltartani magunkat. Ráadásul mindig újraélednek.


Íme a Vezirkek üstje, melyben a numen botját tölthetjük fel izmos tűzlabdákkal.


Szakadó esőben várom ezeket a randa csontikat - legjobb 1-2 tűzlabda ellenük.

A KOPONYAERŐD ELŐTT

Miután beszerveztünk még három embert, szobánkban toljuk el az asztalt a kép elől, s rámoljunk ki mögüle. A kulccsal nyissuk ki az ajtónkat, s irány a kocsma. Vásároljunk be kajából (amennyit csak elbírunk), vegyünk egy iránytűt, itassuk meg a bandát, töltsük fel a kulacsokat (bota), majd kapjuk fel az asztalról a kulcsot, s keressük meg északra a nap kaput, majd jussunk el valahogy a ködös helyszínre, ahol a kis orkának lövöldöznek villámokat. Kapjuk fel a kőtömbről a villámkulcsot és a koponyaerőd első kulcsdarabját, majd keressük meg a villámkaput, s nyissuk ki. Kutassuk fel a farkasok lakhelyét, próbáljunk nem kötekedni velük, s essünk vagy másszunk le a lyukon a barlangba. Itt néhány hasznos cuccot lelünk, de a lényeg: toljuk be a sziklákat a gödrökbe, hogy átjuthassunk a barlang másik felébe, ahonnan menjünk fel, induljunk nyugatra, majd délre (ha a farkasok nagyon cirkuszolnak, dobjuk oda a földön található csontokat - ja, a csontok mellett klassz dolgok vannak!). Ha szerencsénk van, rálelünk a hold oltárra, ott a második kulcsdarabra és a holdkulcsra. A közelben van a holdkapu, mögötte keressük meg a teleporthelyet. Ezeket a teleportokat a [illegible] használhatjuk (azoknak van teleport [illegible] a lakóhelyünk előtt teleportra [illegible] jöttünk). Nos, ettől a teleporttól [illegible] otthona, ahol [illegible] a harmadik kulcsdarab [illegible] található.



The Legend

Egy legend

geon

ter II

of Skullkeep

a újra éled!

AZ ŐSI TEMPLOM

Az energiakapu (az említett teleporttól egy köpésre) mögötti temetőben (mielőtt bemennénk, ne felejtsük el a bukszusból kihalászni a vorpal kardot), két gonosz szellem él a szoborban és a középső sírban, így ne nagyon álljunk ezek elé. Irány dél, majd a gyilkos fák között lavírozzunk el valahogy keletre, a templomhoz. Bent keressük meg a jobb falon a gombot, nyomjuk meg, majd a kinyílt rekeszből vegyük el a varázsdobozt és a tűzkulcsot. A következő helyiségben két futkosó lyukat kell kicseleznünk (ajánlom a gyorsító varázslatot), s eljutni a jobb oldali ajtóhoz, s kinyitni a tűzkulccsal. Ha esetleg leesünk, állandóan mozogjunk a lenti teremben is, különben a szellemek hamar végezhetnek velünk. Lent egyébként egy páncél darabjai vannak szétszórva, egy kő mögé rejtett kapcsoló pedig egy beugrót nyit meg egy láda ékkőhöz - megéri az izgalmakat. No, ha egyszer bejutottunk a tűzkulccsal a múmiákhoz, akkor varázslónk készüljön fel egy jókora tűzlabdával, s hátrálva álljunk a szarkofágokat nyitó platformokra. Ahogy kijön az aranyos, sorozzuk meg. A benti teremben a levegőkulcsra és egyéb csecsebecsékre lelünk. Irány vissza a futkosó lyukakhoz, jussunk el a tőlünk jobbra lévő ajtóhoz, amit az imént szerzett kulcs nyit. Bent tegyünk valamilyen érmét a barter-asztalra, s máris a miénk az utolsó kulcsdarab.

ELSŐ KALANDOK A KOPONYAERŐDBEN

Tehát irány az erőd (előtte jól jön egy nagy bevásárlás és alvás), helyezzük be a négy darabot, lépjünk be (rögtön be is záródik a kapu, a kijutáshoz kell az aranykulcs, de egyszerűbb ki-be teleportálgatni az erődből). Először is lépjünk a szem elé, majd rögtön vissza, mire elviharzik előttünk egy tűzlabda (több nem lesz). Álljunk a kis beugróba, hogy velünk szemben legyenek a kapuk, majd nyomjuk meg a bal, utána rögtön a jobb gombot, s rohanjunk előre, át a két kapun. Forduljunk meg, sétáljunk a szem elé, varázsoljunk egy gyorsító varázst, majd egy lépés előre, nyomjuk meg a szemközti gombot, majd rohanás visszafelé. Fél órányi sikertelen próbálkozás után talán menni fog. A következő szobában találunk egy térképet, mellyel egyben egy segédgömböt aktivizálhatunk. Aki szeretne egy aranyos kardot, aktivizálja a gömböt, küldje a kard fölé, s hozassa ki, különben a kard felvétele után csapdába esne. Másszunk fel a lépcsőn, s húzzuk meg a csengőt: a Vexirkek szobájába jutunk, akiknek birtokában van a numen bot, mely a szoba közepén lévő löttyben feltöltve izmos tűzlabdákat ereget. Aki esetleg nem szedte fel a temetőben a kígyó botot (akinek a kezében van, annak megnő a maximális mannája, de ez a többi varázserejű tárgyra is igaz; a numen bot például vagy 40-nel növeli), az itt készíthet egyet virágból és egy mezei botból az üstben. Lássunk egy bevált taktikát: ne nyúljunk egyelőre semmihez a beugrókban, s ne is kezdeményezzünk. A benti teremből húzzuk ki az asztalt, majd amikor a főnök bemegy a numen bottal, torlaszoljuk el az asztallal a kiutat. Most menjünk ki a csengőzsinórhoz, s kezdjünk el beküldözgetni harci gömböket, amíg ki nem pusztulnak a Vexirkek. Ezután jöhet a király: telepítsünk az üst és az asztal közé annyi őrgömböt, amennyit csak lehet, majd egy óvatlan pillanatban toljuk be vagy húzzuk ki az asztalt... A király kijön, s néhány lépés után feldobja magát: a bot a miénk (töltsük fel). Szintén ezzel a bottal nyithatjuk ki az ajtót, ami továbbvezet. A következő ajtó kinyitása kicsit macerás lesz: álljunk elé, majd aktivizáljuk a térkép segítségével a segédgömböt, dobjunk le egy érmét, vetessük fel vele, majd dobassuk le a nyitópanelre. Ha elég gyorsak voltunk, becsusszanhatunk. Keressük meg a szemek mögötti paneleket, szereljük le őket, s szedjük ki a szemeket - így megszabadulunk egy halálos tűzgolyótól. (Érdemes használni a térképbe épített második varázsgombot, ami a hamis falakat mutatja. Ravasz trükk, de egy nyomógomb éppen egy ilyen álfalnál van elrejtve.) Miután likvidáltuk az összes szemet, irány a következő terem, ahol az ajtókat egy-egy fogaskerékkel kell működésbe hozni, majd a gombbal kinyitni. Itt is találunk egy fogaskereket, de ha minden igaz, már előzőleg is volt valahol az erődben. Két kerékkel nem lesz nehéz: az elsőt hagyjuk bent, a másodikat pedig ajtónyitás után gyorsan kapjuk ki a helyéről, hogy használhassuk a következő ajtó szerkezetében. A gyorsaság azért fontos, mert ha túl sokat időzünk egy ajtó előtt, leesünk.



Na, ehhez a sírhoz nem ajánlott közel menni. Garantált, hogy felébresztjük az alvó szellemet.



Ez pedig itt a kazánház. Még nem működik a dugattyú, előbb be kell fűteni a kazánt.

A KALADOK FOLYTATÓDNAK

Elérkeztünk a kazánházba, ahol be kell indítani a kazánt, mely az áramfejlesztő generátort hozza majd működésbe. Vegyük fel a földkulcsot, tegyük a kulcslyukba és nyomjuk meg a gombot - a kulcs alatt szakadék nyílik meg, s kulcs is leesik. Tulajdonképpen ennek semmi értelme, de mivel úgyis le kell menni oda, ahová esett, semmit nem vesztettünk... Eresszük le a karral a létrát, menjünk le a barlangba, induljunk délnek, a gödrökbe lökjünk sziklákat és keressük meg a létrát. Az alsó szinten találjuk Dru-Tan birodalmát. Keressük meg a zöld gonoszt és csaljuk csapdába: először nyissuk ki a távoli kaput, majd a közelebbit, menjünk be és csaljuk magunk után. Ha eléggé bemerészkedett, futás ki a távolabbi kapun, zárjuk le, majd futás az első ajtónál lévő karhoz, húzzuk meg, mire egy zúzógép indul Dru-Tan felé... Ha vége, húzzuk vissza a zúzót, s vegyük fel a maradványok közül a vérkulcsot, nyissuk ki a kőemberkék ajtaját. Bent keressük meg a gombot, nyomjuk meg, mire egy teleport aktivizálódik, mellyel felmegyünk az emberkékkel a kazán szintjére. A kazán előtt őrködő gömböt semmisítsük meg, hogy az emberkék tudjanak tüzelni a koksszal. Másszunk fel a kazánházba (remélem a földkulcsot mindenki magával hozta?!), majd keressük meg az ajtót, amit a földkulcs nyit. Bent álljunk a talapzatra, majd a térkép segítségével küldjünk egy segédgömböt a lyuk másik oldalára, ami megbolondítja a szerkezetet, előbb-utóbb - ha leállunk a talapzatról - a lyuk eltűnik. Másszunk fel a létrán, s próbáljuk valahogy becsalni a belső szobába a repkedő ládát, beszorítani őrgömbökkel, s addig lőni, ütni, amíg le nem esik. Egy biztosítékot találunk benne, mely a nagyteremben levő ajtó nyitásához kell. Helyezzük az ajtó melletti dobozkába, s nyissuk ki az ajtót. Bent vegyük fel a mesterkulcsot (érdemes benézni az álfalak mögé), majd keressük meg a szintén a nagyteremből nyíló ajtót, melyhez egy fogaskerékre is szükségünk lesz (valahol itt a környéken akad egy). Nyissuk ki az ajtót, vegyük vissza a kulcsot, majd irány a folyosó. A kapcsolókat kapcsoljuk mind fel, majd menjünk át a kapukon, melyek a szivattyúházhoz vezetnek. Útközben törjük szét a hordókat, majd a mesterkulccsal nyissunk be a szivattyúházba és vegyük vissza a kulcsot. Bent tegyünk a biztosítékot a helyére (az egyik hordóban volt), majd eresszük le a létrát (a kazánházba vezet), majd ve-



A Vexirkek királya a numen botjával. Veszélyben vagyunk, amíg nincs nálunk.

gyük magunkhoz a keresztkulcsot, menjünk vissza oda, ahol a mesterkulcsot találtuk, a keresztkulccsal eresszük le a létrát, s irány fel.

FALTÖRŐKOSOK ÉS EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

Az útunkba álló asztalokat törjük szét, mire egy faltörő kosoktól és lyukaktól hemzsegő szobába jutunk - természetesen a kosok a lukakba löknek minket. Dobjunk be egy gyorsító varázslatot - a többit rátok bízom (mindenesetre ajánlok egy mentést). Ha megvagyunk, s a teleportos szobából sikeresen balra húztunk a visszaverőkkel teli szobába, jöhet egy kis agymunka: a visszaverőket úgy állítsuk be, hogy a központi körbe lőjék a tűzlabdánkat - vagy azt ami a falból jön ki, ha a platformra állunk. Nem árt a művelethez egy térkép. Ha megvagyunk, eltűnnek a lyukak, s mehetünk tovább. A faajtó mögött (mellyel egy tűzlabda végezhet) remek cuccokra és vízre lelünk. A teleportos szobában a másik irányban van egy zárt ajtó néhány hasznos cuccal, de a nyitáshoz egy trükkre van szükség: térképünk segítségével állítsunk egy segédgömböt az ajtóval szemközti platform fölé, majd dobjunk neki valamit, mire az a valami ráesik a platformra, s az ajtó kinyílik. Ha kiraboltuk magunkat, nyissuk ki a vezérlőszobát a mesterkulccsal, s irány a visszaverőktől keletre található létra, és az utolsó helyszín. A villámok közt egy gyorsító varázslat elsütése után szaladjunk át, majd kapcsoljuk le őket, s vegyük magunhoz az onyxkulcsot (az egyiket mindig hagyjuk a beugróban!), majd nyissuk ki az onyxajtót. Bent engedjük le a létrát, majd vagyük vissza az onnyxkulcsot, s cseréljük ki a koponyakulcsra. Menjünk le a teleportokhoz, másszunk fel az imént leeresztett létrán a Zo-Link szobába, s a koponyakulccsal aktiváljuk a teleportot, mely egy kis szobába visz, ahol egy tűzlabda segítségével szabaduljunk meg a minket fogvatartó asztaltól. Ezután toljuk a visszaverőket a terem közepén lévő kristály melletti két lefolyóra (figyeljünk az állásukra!), s kapcsoljuk be a két tűzlabda-eregetőt, melyek a visszaverők segítségével a kristályt kezdik bombázni. Akad itt egy harmadik kapcsoló is, mely villámokat ereget a kristályba: ha nem működik, irány a vezérlőszoba, mindent kapcsoljunk be, majd menjünk le a szivattyúkhoz, ott is kapcsoljunk be mindent, majd innen le a kazánházba, ott is, s végül ellenőrizzük lent a kazánt, s ha egy őrgömb van ott, likvidáljuk, helyezzük oda a miénket (úgy, hogy a kőmanók odaférjenek). Ha minden rendben, a villámnak is működnie kell, s megnyílik egy kapu Dragoth otthonába, a Kék Sikra. Ami most jön, az nem lesz pite: a mozgó részeken gyorsító varázzsal keljünk át, a főellenséget pedig próbáljuk lefoglalni őrgömbökkel, s mi pedig alattomosan tűzlabdázzunk (ajánlom a numenbotot!) - a lényeg a szerencsén és sebességen van...

Koronczai Gáspár



Ezek ellen semmi esélyünk. Jobb elhagyni a pincét.



Dru-Tan akció közben. Gyorsan csaljuk be a csapdába, különben nekünk annyi.



Szemtől szembe a gonosz Dragoth-al. Itt már minden a sebességen és szerencsén múlik.

VARÁZSLATOK

A varázslásnál először az erejét kell megadni, utána a rúnakódját. Itt a rúnakódok szerepelnek.

Papi
1,4 Csapatpajzs
1,4,3 Pajzs
3,2,1 Erő aura
3,2,2 Ügyesség aura
3,2,4 Egészség aura
4,5,4 Tűz pajzs
5,5,6 Sötétség
6,2,2 Segédgömb
6,5,2 Varázslatvisszaverő
6,2,4 Őrgolyó

Löttyök
1 Egészség
1,5 Pajzs
1,5,3 Bölcsesség
1,5,4 Egészség
2 Egészség
2,5 Méregtelenítő
3,5,2 Ügyesség
4,5,1 Erő
6,5,5 Manna

Varázsló
1,2 Mágiagömb készítő (?)
3,1 Méregfelhő
3,2,6 Láthatatlanság
3,3,1 Lökés
3,3,2 Húzás
3,3,5 Villám
3,4,2 Gyorsító
3,4,5 Fény
4 Tűzfény
4,4 Tűzlabda
5,1 Méregköd
5,2 Támadás nem anyagi lény ellen
6 Ajtónyitás
6,2,1 Harcigömb

576 KByte ÉRTÉKELŐ
DUNGEON MASTER 2 KIADJA: INTERPLAY

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **88%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM:4MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386sx CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ 576 KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akarod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

AMIGA

ALADDIN AGA	4999
LION KING AGA	3999
LOTUS TRILOGY	3499
NIGEL MANSELLS W.CHAMPS.	3499
RISE OF THE ROBOTS A600	3999
SUBWAR 2050 AGA	3999
UFO AGA	3999
POPEYE COLLECTION	799
POSTMAN PAT COLLECTION	799
SUBURBAN COMMANDO	499

C64 KAZETTA

ACRO JET	399
CHAMPIONSHIP WRESTLING	399
GO FOR GOLD	399
JAMES POND ROBOCOD	399
LAST V8	399
MOONWALKER	399
NIGHT SHIFT	399
PIRATES	799
QUE DEX	399
RICK DANGEROUS 2	399
ST DRAGON	399
SUMMER CAMP	399

C64 LEMEZ

DALEK ATTACK	499
ELVIRA II	799
KIDS PACK	799
LETHAL WEAPON	499

CD32

AKIRA	4999
ALIEN BREED ÉS QWAK	2999
CHUCK ROCK II	3999
INT. KARATE +	1999
RISE OF THE ROBOTS	5999
SUBWAR 2050	3999
SUMMER OLIMPYX	999
SUPER PUTTY	1999
SURF NINJAS	1499
TOP GEAR 2	3999
TROLLS	999

GAME GEAR

STARGATE	4500

GAMEBOY

STARGATE	4500
THE SMURFS	5000

PC 3.5 "

ALADDIN	4999
BLACK HAWK	4999
DAWN PATROL	4999
DELTA V	3999
DESCENT	3999
DISCWORLD	6999
DREAM WEB	3999
ELITE 2 - FIRST ENCOUNTERS	3999
INFERNO	5999
LION KING	4999
NHL HOCKEY	4999
NOMAD	1999
PIZZA TYCOON	4999
SPACE FEDERATION	3999
SPECTRE VR	6999

PC CD

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	4999
ARMORED FIST	4999
BLOODNET	4999
DAWN PATROL	4999
DESCENT	4999
DOOM 2	7999
DREAM WEB	3999
INFERNO	4999
IRON ASSAULT	4999
NOCTROPOLIS	6999
NOMAD	3999
PIZZA TYCOON	4999
STARLORD	4999
SVGA HARRIER	1999
SUBWAR 2050	4999
SPECTRE VR	7999
SUPER KARTS	7999
VOYEUR	4999
WINGS OF GLORY	6999
WOLFPACK	3999
ZEPPELIN	4999
ZORRO	4999

SNES PAL

BRUTAL	7000
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	9900
MORTAL KOMBAT 2	9900
SMASH TENNIS	6000
SOCCER KID	5000
SPIDER MAN	8000
STARGATE	9900
SUPER MARIO WORLD	6000
TRUE LIES	8000

SNES NTSC

PUSH OVER	3500

SEGA MEGA DRIVE

FIFA SOCCER 95	9900
MR NUTZ	6500
ROLO THE RESCUE	6500
THE SMURFS	8500
WORLD CUP RUGBY 1995	6500

Egy szelvény csak egy akciós ajánlatunkra vonatkozik, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs
576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény

ÉRVÉNYES 1995. OKTÓBER 15-IG!

Ezen szelvény bemutatója a felsorolt játékokat a fenti akciós árakon vásárolhatja meg.

EGY SZELVÉNY CSAK EGY JÁTÉK VÁSÁRLÁSÁRA JOGOSÍT.

576 KByte

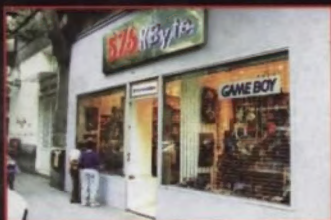
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151















TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.
DEBRECEN
Hatvan u. 70.
KAPOSVÁR
Damjanich u. 26.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.
WIZARD'S JÁTÉKTEREM
TOP TEN SHOP
Budapest, Irányi u.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.
BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.
SZEGED,
Vadász u. 5.

A KÖZELJÖVŐBEN ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK
A PASARÉTI TÉRNÉL
(II., Kelemen László u. 14/a)!